...STE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Gratis FX FIGHTER POSTER

JAARG... SEPTEM... 1995

POWER UNLIMITED

f 6,95 BUY OR DIE BF 130

CD-I * PC CD...M * SEGA * NINTENDO * PLAYSTATION



SPACE QUEST 6

WEDSTRIJD
Win een Saturn

PRIMAL RAGE
ULTIMATE DOOM
JUDGE DREDD
SOCCER SHOOTOUT
SPIDERMAN
FLIGHT UNLIMITED
FX FIGHTER
DONKEY KONG LAND
JOHNNY MNEMONIC
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO

SUPER TURRICAN 2



PLAYSTATION SPECIAL


...UNNER'S HEAVEN


MOTOR TOON G.P.


TEKKEN


RIDGE RACER


TOSHINDEN


PARODIUS

THE REAL GAME BEGINS

BATMAN FOREVER

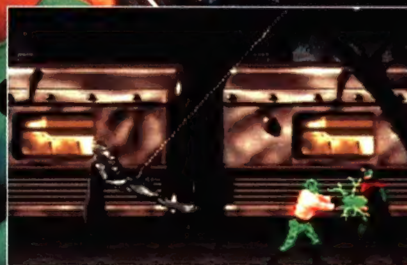
THE VIDEO GAME



TEAM-UP AS BATMAN ™ AND ROBIN ™



REAL DIGITIZED CHARACTERS AND BACKGROUNDS!



OVER 125 AWESOME MOVES, GADGETS AND ATTACKS!



OVER 80 UNBELIEVABLE STAGES!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
GAME GEAR
MEGA DRIVE



Acclaim®
entertainment S.A.

Power Unlimited

JUDGE DREDD

THE JUVE-CUBES FOR YOU, ANGEL™

OH SHIT ITS DREDD™*



SPACE QUEST 6

16 Captain Roger Wilco zorgt weer voor een flinke dosis melige humor. Wat dacht je van E.T. met een drankprobleem of een spelletje More Dull Kombat II in de space-arcade? Space Quest 6 helpt je binnen no time van je slechte humeur af.

SUPER TURRICAN 2

18 Een waardige opvolger van een van de beste shoot'm ups ooit. Ontelbare levels en vijanden en hele, hele grote eindbazen. Gelukkig heb je de keuze uit een schrikbarende hoeveelheid wapens. Om met Beavis te spreken: "Fire fire heheheh, fire is cool!"

PRIMAL RAGE

20 Eindelijk is deze arcadetopper uit voor de consoles. Het bloed vloeit aan alle kanten want als die prehistorische gedrochten zich kwaad maken, berg je dan maar!



...mmer Spellen

PLAYSTATION SPECIAL 36

Eind september is het zo ver, dan ligt Sony's 32-bit spelconsole in de winkels. De PU redactie speelde Ridge Racer, Gunners Heaven, Motor Toon Grand Prix, Tekken, Toshinden en Parodius. Parodius scoorde met een 6,9 het laagst maar voor de vierde keer in het bestaan van Power Unlimited kreeg een spel een 10 op z'n rapport!

DONKEY KONG LAND 22

Zelden verscheen er een Game Boy spel waarin de characters zo subtiel zijn te bewegen en de graphics van zo'n hoge kwaliteit zijn. Een meer dan geslaagde variatie op de SNES-hit Donkey Kong Country. Gaan voor die banaan!

HET HOLLYWOOD VAN DE GAMES 2 54

Bjørn trekt verder op z'n speurtocht naar de oorsprong van de beste games van deze tijd.



SOCCER SHOOTOUT 26

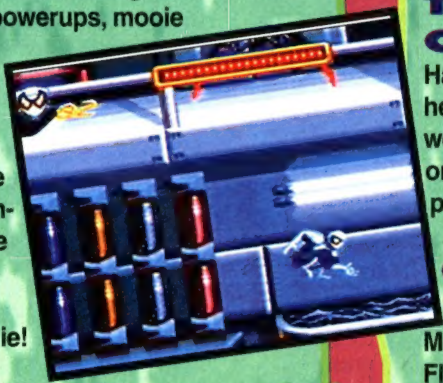
Als Kees z'n voetbalschoenen aantrekt dan wordt de uitdrukking 'voetbal is oorlog' pas echt in praktijk gebracht! Gele kaarten, een valsspelende computer, omgekochte scheidsrechters; niets kon 'Killer Kees' afhouden van een overwinning. Tot hij tegen de Duitsers in het strijdperk trad...

JUDGE DREDD 28

Een atoomoorlog in de 22e eeuw heeft de aarde vrijwel verwoest. Slechts één man kan orde scheppen in de gigantische chaos: Judge Dredd!

SPIDERMAN 30

Prima aktie, veel verborgen gangen en powerups, mooie graphics, kortom alles wat een platform in huis hoort te hebben... tenminste op de MegaDrive want op de SNES suckt ie!



FLIGHT UNLIMITED 32

Een van de beste Flight sims ooit gemaakt. Zeer realistisch, goede vliegles-sen en een uitmuntende handleiding. Alleen wordt het pas echt genieten als je een hele, hele zware PC in huis hebt staan.

FX FIGHTER 60

Eindelijk een 3D-knokspel voor de PC dat speelt, klinkt en eruit ziet als het betere arcadewerk.
Heftig discussiërend nemen Ben en Bas de strijdbijl op tegen de machtige Rygil!

TRIOOTJE SEGA CD'S 65

Haal die Sega CD-speler maar onder het stof vandaan want zeker Earthworm Jim en Fahrenheit zijn het waard om die machine weer glimmend op te poetsen.

CD-I VOORPROEFJES 66

Met Kingdom (The Far Reaches), Flashback, Master Labyrinth en Thunder in Paradise is er gelukkig weer wat leven in de brouwerij op het CD-i front.

EN VERDER...

Yo Post!, Nieuws, In de arcade, Eeuwig Leven, Power Sales en een wedstrijd met als hoofdprijs een Sega Saturn!



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!

Mortal zwembad

Ik heb er zin in (schrijven). Hiermede introduceer ik het idee voor een gloednieuw spel: Mortal Zwembad! Je kunt dit spel gewoon spelen in het zwembad. Het is plezant, vermoeit meer dan zwemmen en er komen zeer weinig verwondingen voor als je je flippers aangespt. Denk maar eens aan de voordelen van zo'n nieuwe drop-kick vanaf de duikplank. Je moet het spel bij voorkeur spelen in niet te diep water. Tussen de een en anderhalve meter is ideaal. Natuurlijk heb je ook special moves als verzuipebilities. Ik hoop dat dit een rage wordt.

Maarten Lichtert, Ternat, België.

■ *Dat wonen in Ternat zulke grootse inspiratie kan opleveren! Geweldig idee, Maarten. Wellicht heeft Acclaim interesse, of de VTRVD, de Vereniging Ter Redding Van Drenkelingen. Wat is je volgende plan? Mortal Speeltuin?*

Geen Pamela

Ik liep laatst door de kiosk met de vertrouwde zes gulden in mijn handen. Ik pakte een PU-tje uit het rek en begon te bladeren. Mijn oog viel op Glacius. WAUW! Killer Instinct-nieuws, die moet ik hebben! Dus zweefde ik naar de kassa en in mijn hemelse waas zag ik Pamela Anderson aan de kassa zitten. Ik was in de zevende hemel. Toen ik plotseling een of ander dement kneusje '6,95 alstublieft' hoorde roepen, was ik meteen weer terug in de harde werkelijkheid. Ik was verbijsterd en riep dat die nerd niet kon lezen, maar hij liet mij snel de nieuwe prijs zien. Diep bedroefd zei ik 'laat maar', legde het blad terug in het rek en kroop terug naar huis. Nu heb ik een heel klein vraagje. Hoe kan dat nou? Wat zijn jullie voor een demente debiele studentjes? Eerst ons lekker maken en dan, TSJAKKA omhoog met die prijs. Waarom?

Tom Wouters, Grijzegrubbe.

■ *Ook wij waren in de zevende hemel dat we de prijs van Power Unlimited zo lang zo laag hebben kunnen houden, maar helaas voor onze trouwe fans als Tom moeten we jullie melden dat ook onze kosten omhoog zijn gegaan (papier bijvoorbeeld). En omdat we bij Power Unlimited nog steeds geen vette winsten maken (het PU-testteam wordt zwaar onderbetaald en Ed rijdt nog altijd in een moeizaam bijeengespaard Twingootje terwijl onze Ridge Racer toch echt liever een Lamborghini van de zaak heeft), kunnen we niet anders dan een piekie meer vragen voor jullie maandelijkse gamesbijbel.*

Oeps

Graag zou ik even willen terugkomen op een nieuwsstukje in jullie nummer van juli/augustus. Tekken is niet van Nintendo's PlayStation maar van Sony's PlayStation! Dank U!

Robert Castro, Sony.

■ *Van deze blunder hebben we nog dagen genoten op de redactie! Wat een historische fout! Onze excuses dus.*

Gamesbijbel (slot)

De wraakaktie van Sonic was mislukt want hij koelde zijn woede op een dubbelganger van de Nintendo-messias. De ware messias was geschokt en ging op zoek naar de meedogenloze Sonic. In het huis van Amy Rose trof hij de Sega-messias, Sonic speelde op een stoffig kastje. Hierop haalde ook Mario een eigen apparaatje uit zijn broekzak. De Sega-koning was ontroerd en sloot vriendschap met zijn grote rivaal. Er ontstond een fusie tussen beide kampen met één overheersende spelcomputer als resultaat. Ze sloten 'm aan op de TV en speelden nog lang en gelukkig. The End.

Stefan Vermeeren, Terheyden.

■ *The End. Dat betekent: Het einde! En nu willen we dus nooit meer iets over Sega- of Nintendo-messiassen horen, oké?*

Flightsof

In het juli/augustusnummer heeft Ben met zijn bespreking van Flightsimulator 5.1 dit programma duidelijk te kort gedaan. FS is op dit moment een van de beste simulators. Natuurlijk, het gebrek aan snelheid is voor velen een probleem en hier schieten de makers duidelijk te kort. Een ondersteuning voor de coprocessor is er niet. Maar de beelden van werkelijk bestaande gebieden en gebouwen zijn door diverse spelfabrikanten nog niet geëvenaard. Dit maakt het natuurlijk wel traag op een 386/25 computer, maar met een 486/66 of nog beter een 486/100 en een goede videokaart zijn de toestellen goed te vliegen. Probeer in het menu de verschillende scherm-instellingen eens uit. Vooral de opties Textured Water en Ground Scenery Shadows vragen veel rekenkracht. Ook de Sky Texture vertraagt enorm (zeker 25 procent) en je hebt het niet perse nodig. Tot slot noem ik nog even een paar nieuwe opties van versie 5.1 die Ben over het hoofd heeft gezien. Er is een visibility (zichtbeperking) mogelijk voor een lichte waas tot een dichte mist. De Ground Texture is enorm verbeterd. Het lijken wel foto's. De autopilot-functies zijn nu direct zonder het menu te activeren. Dit is een must bij het vliegen van een Learjet. De vliegeigenschappen van de eenmotorige Cessna zijn een stuk verbeterd en de Sopwith Camel heeft een mooiere cockpit. Tenslotte is de Sky Texture uitgebreid met de opties Cloud Thickness en Wispy Cloud Effects. Al met al wordt het een stuk leuker om de stuurknuppel ter hand te nemen. De vele uitbreidingen en freeware op bulletinboards maakt Flightsimulator 5.1 heel interessant en de prijs is een lachertje.

Hans Otto, Hoofddorp.

■ *Bedankt voor je tips, Hans. Ben daagt je uit om de review van versie 5.2 of 6.0 zelf te schrijven. Vinden we een goed plan. Wij vragen ons ondertussen af of Ben luchtziek is geworden?*

Schumacher of Hill

Ik wil graag even commentaar geven op het artikel 'Damon Hill Wereldkampioen'. Ik weet honderd procent zeker dat hij dat dus niet wordt. Michael Schumacher wint namelijk op z'n gemak zijn tweede wereldtitel. Als Damon Hill met zijn Game Gear de snelste ronden neerzet, heeft hij tenminste nog ergens succes mee.

Ruud Weijers, Reuver.

■ *Na de nogal domme inhaalaktie (=crash) van Hill in de Grand Prix van Engeland (half juli) zijn wij toch een beetje gaan twijfelen aan het toekomstig wereldsucces van Damon. Schumacher zal echter nooit onze favoriet worden. Verstappen wel, maar ja, dat verhaal kennen we. Yvonne van het secretariaat is stiekem verliefd op Alesi (en Ferrari). Volgens haar kan er dus maar één wereldkampioen worden...*

POST

Tong-tong?

Beste Power Unlimited. Mogen wij ons even voorstellen? Ik ben Jan Jaap en mijn broertje heet Joep Jan. Joep Jan houdt van gebakken banaan en van pittige witte bonen uit het wilde westen, met als toetje Moskovisch schuimgebak. Ik (Jan Jaap) hou meer van tong-tong foe alesie en okro bravoe met tom-tom. Verder nog als extra wat parelballen in kruidensoep. Mijn moeder houdt weer meer van Surinaamse gehaktballen (extra sappig) en als het echt feest is, bakt vader roerbak broccoli in sambalsaus. Joep Jan en ik (Jan Jaap) zijn het er over eens dat onze computer (een Atari 800 XL) de mooiste is.

■ *Worden we na de Donald Duck, Webber en het Barbie-clubblad nu ook al voor een kooktijdschrift aangezien?*

Hakkuh

Ik wil eventjes wat kwijt over de Sega Saturn. Ik kom laatst een winkel binnen om wat informatie te vragen over die supermachine. Nou vertelt zo'n mannetje dat hij 'm over een dag of twee binnenkrijgt. Ik wist via jullie al dat hij rond de 600 a 700 gulden zou gaan kosten, maar voor de zekerheid vraag ik het nog even. Dan zegt dat mannetje: 'f 1149,- alstublieft'. Kassa! Ik krijg braakneigingen en ga hyperventileren, daarna had ik meteen zin om die bedenkers van zo'n stumperige prijs te gaan hakkuh. Doe effe normaal!

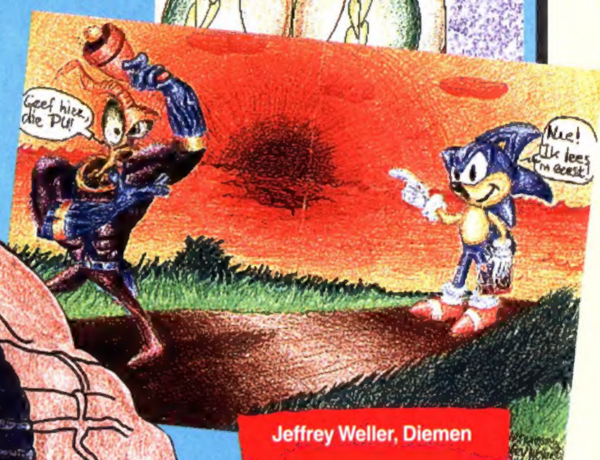
David van Hooff, Leiden.

■ *Wij hebben nooit gezegd dat de Saturn rond de zes- a zevenhonderd piek gaat kosten (dat is meer de indicatie die Nintendo USA voor hun Ultra 64 geeft), maar dat het apparaat f 1149 gaat kosten, overtreft ook onze stoutste verwachtingen. Wij vinden dit een erg, erg, erg onverstandige zet van firma Sega. Lees voor meer info over de Saturnprijzen de nieuwsrubriek in deze Power Unlimited.*



Corla den Ouden, Rotterdam

Ronald Quist, Klaaswaal



Jeffrey Weller, Diemen



Dirk Jan Kloezeman, Deventer

YO! KUNST



Nick Schinkelshoek, H.I. Ambacht



Jelmer Terwindt, Utrecht



Randy Reith, Roosendaal

NIEUWS!

3DO EINDELIJK IN NEDERLAND TE KOOP

De Goldstar 3DO gokt op Nederlands succes.

Waar blijft 3DO? Deze vraag lezen wij regelmatig in jullie brieven. Logisch, want Power Unlimited heeft in het verleden steeds over alle 3DO nieuwtjes geschreven, maar nooit echt 3DO-spellen getest. Wij vonden dat zoiets weinig zin heeft als het apparaat niet op meerdere plaatsen in het land te koop is. Fabrikant Panasonic verkoopt namelijk over de hele wereld haar 3DO-spelers, behalve in Nederland! Niet getreurd, want firma Goldstar heeft weldegelijk interesse en de Haarlemse distributeur PMR gaat ervoor zorgen dat hun speler binnenkort in heel Nederland te verkrijgen is.

FIFA SOCCER

Het heeft lang geduurd, meer dan een jaar om precies te zijn, voordat de eerste grote leverancier met 3DO in zee durfde te gaan. 3DO is namelijk nooit echt een groot succes geworden. Er wordt weinig reclame voor gemaakt, de machines zijn niet overal te krijgen en blijken veel te duur, er komen te weinig spellen voor uit en de concurrentie met andere spelsystemen (CD-i, Jaguar, Saturn, PlayStation en PC) is veel te groot.
In deze situatie wil Goldstar verandering brengen. Via PMR ligt 3DO nu in een groot aantal winkels voor een prijs die tussen die van de PlayStation en de Saturn in ligt. Het apparaat kost f 879,00 (ca. Bfr. 15.820) en voor die prijs krijg je naast de sjieke Goldstar 3DO een controller, een SCART en R/F-kabel, een sampler CD met previews en het complete FIFA International Soccer-spel.
Natuurlijk is er ook het een en ander aan spellen te koop, want de kracht van 3DO schuilt 'm in een 32-bit engine die tot fraaie grafische hoogstandjes in staat is. Tijdens de introductie zagen we daarom al gave titels als Slam 'N Jam '95, GEX, Return Fire en Road Rash. Maar ook Way Of The Warrior, Soccer Kid, Griddlers, Station Vasion, Zhadnost, Flying Nightmares, Sherlock Holmes en Killing Time zijn al voor 3DO verkrijgbaar. Vanaf volgende maand worden daar bijvoorbeeld nog aan toegevoegd; Dragon, The 11th Hour, NHL '96, Shockwave 2, Dragon Lore, Primal Rage, etcetera, etcetera.
In totaal staan er zo'n 150 games op de releaselijst van PMR (nu uit en verwacht), dus aan de software zal het niet liggen. De prijzen van de spellen liggen overigens tussen de 79 en de 169 gulden.

NIEUWE 64-BIT MOTOR

Als 3DO wereldwijd geen overdonderend succes is, waarom zal het dan nu in Nederland gaan lukken? Wij hebben geen idee. Kijk naar de Neo Geo CD-speler. Een vreselijk mooi apparaat met vreselijk mooie spellen, maar nog steeds geen groot succes in Europa.



Een nog titelloos racemonster voor 3DO M2.

Toch is 3DO een machine met mogelijkheden en wellicht de investering van 900 pieken waard. In de loop van volgend jaar verschijnt namelijk 3DO M2. Dit is een upgrade naar 64-bit, die je als een losse cartridge kunt kopen en in de zijkant van je bestaande Goldstar kunt schuiven. Vanaf dat moment heb je een heuse 64-bit spelmachine met ongekende rekenkracht en grafische mogelijkheden in combinatie met uitstekende geluidskwaliteit. De bedoeling is dat de M2-cartridge ongeveer 500 gulden gaat kosten en daarmee de directe aanval opent op Nintendo's Ultra 64. We zullen zien.
De introductie van Goldstar's 3DO-speler in Nederland is in ieder geval een goede reden om vanaf nu wat vaker aandacht te besteden aan de nieuwe games voor het 3DO-platform. Doe er je voordeel mee.

Voor meer informatie:
PMR, Haarlem, telefoon 023-420554.

DOOM ONDER VUUR

Zo rond deze tijd verschijnt het vervolg op het legendarische spel Duke Nukem. Apogee heeft het populaire shareware-spel in een fraaie 3D-omgeving geplaatst en volgepropt met bloed spetterende aktie. Wij denken dan ook dat Duke Nukem 3D het succes van Doom wel eens zou kunnen overtreffen. Binnenkort volgt een uitgebreide review van deze aankomende hit.



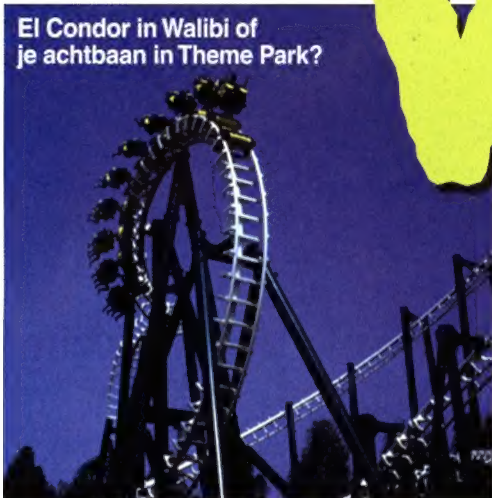
Nieuwe airconditioning in het kantorenpark.



Heeft u een vuurtje voor mij?

NIEUWS!

MET THEME PARK NAAR WALIBI


El Condor in Walibi of je achtbaan in Theme Park?

Fan van het populaire Theme Park en deze zomer nog niet naar een echt pretpark geweest? Daar gaan we nu wat aan doen! In samenwerking met speldistributeur CD-Contact Data en Walibi stuurt Power Unlimited twintig lezers naar het attractiepark in de Flevo-polder. Het enige dat je moet doen om voor een van de kaartjes in aanmerking te komen, is ons een briefkaartje sturen met het goede antwoord op deze vraag;

Aan welk meer ligt Walibi?

Stuur je oplossing naar Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

Helaas kunnen we niet iedereen naar El Condor, Jungle Star en de Crazy River sturen, maar niet getreurd, we geven ook nog vijf troostprijzen weg. Want met de SNES-uitvoering van Theme Park kun je dan gewoon thuis achter de buis je eigen Walibietje bouwen.

WINDOWS '95 IN ZICHT

Op 24 augustus introduceert Microsoft Windows '95, de opvolger van Windows 3.11. PC-bezitter kennen versie 3 als een zogenaamde grafische gebruikersinterface, een programma 'bovenop' MS-DOS dat het gebruik van de PC veel eenvoudiger moet maken. In de meeste gevallen is dat ook zo, toch zaten er nog veel haken en ogen aan het oude Windows. Spellen voor Windows 3.x zijn er bijvoorbeeld wel, maar ze zijn traag, grafisch achterhaald of vergen erg veel van je systeeminstellingen. Windows '95 moet die ;problemen gaan oplossen, want de nieuwe versie is geen interface meer maar een compleet nieuw grafisch besturingssysteem dat ook totaal niet meer lijkt op z'n voorganger. Windows '95 kent een DOS-mode, dus als alles goed gaat moet je je oude DOS-games gewoon kunnen blijven spelen.

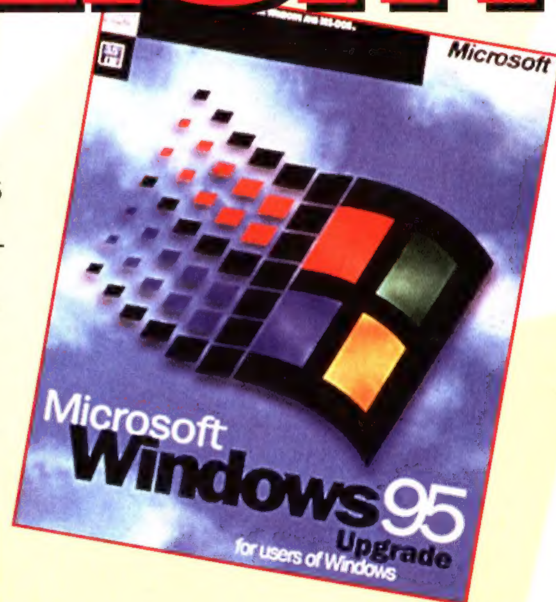


Het aloude Pitfall nu ook voor Windows '95.

PLUG AND PLAY

Volgens Microsoft wordt het met Windows '95 veel makkelijker om (nieuwe) multimedia hardware (CD-ROM, geluids- en videokaarten, joystick, modem) te gebruiken. Hiervoor hebben ze het zogenaamde 'plug and play' concept ontwikkelt. Dankzij dit systeem herkent Windows zelf welke hardware je gebruikt of installeert. Bovendien is versie '95 een 32-bit besturingssysteem (3.11 was 16-bit) waarmee grafische games veel soepeler op het beeldscherm verschijnen. Die spellen voor Windows '95 zullen de komende maanden dan ook in grote getale gaan uitkomen. Op dit moment zijn bekend: Mech Warrior 2, Pitfall: The Mayan Adventure, Hover! (een Doom-variant die standaard met Windows '95 wordt meegeleverd), Fury 3 en Microsoft Return Of Arcade (met o.a. Pac Man, Dig Dug, Pole Position en Galaxian). Binnenkort meer nieuws en een uitgebreide review van Windows '95 en haar games.

Meer info: Microsoft, Hoofddorp, telefoon 02503-89189.



NIEUWS!

SATURN IN DE PRIJZEN

Beloofd is beloofd, hier zijn de prijzen van de Saturn, de accessoires en games. De Saturn wordt gebundeld met Virtua Fighter en ligt in de winkels voor zo'n 1150 piek. Wij zijn behoorlijk geschrokken van die prijs en denken dat Sega daarmee een grote vergissing maakt, zeker omdat de PlayStation van concurrent Sony voor aanzienlijk minder te koop is (zie de PlayStation-special, verderop in deze Power Unlimited).
Sega roept dat op de hardware bijna geen winst wordt gemaakt, maar waarom krijgt Sony dan wel een lagere prijs voor elkaar? 1150 gulden is en blijft een astronomisch hoog bedrag voor een spelconsole, hoe goed en uitgebreid de mogelijkheden ook zijn. Het zou ons niet verbazen als de prijs van de Saturn onder druk van de markt over niet al te lange tijd gaat zakken. De enige manier om de Saturn op dit moment goedkoper te krijgen, voor *nop* om precies te zijn, is door mee te doen aan onze grote Saturn-wedstrijd (zie pagina 53). Misschien ben jij wel die gelukkige winnaar!



Een Virtua Stick mag eigenlijk niet ontbreken.

Voor het betere bochtenwerk in Daytona USA

HARDWARE

Saturn (incl. Virtua Fighter, 1 controlpad en scartkabel)	*f* 1149,95	ca. Bfr. 20.790
Controlpad	*f* 59,95	ca. Bfr. 995
RF-kabel	*f* 69,95	ca. Bfr. 1195
Virtua stick	*f* 99,95	ca. Bfr. 1795
Arcade racestuur	*f* 149,95	ca. Bfr. 2495
6-speler adapter	*f* 89,95	ca. Bfr. 1620
Memory kaart	*f* 129,95	ca. Bfr. 2340

GAMES

Daytona USA	*f* 149,95	ca. Bfr. 2795
Clockwork Knight	*f* 129,95	ca. Bfr. 2195
Victory Goal	*f* 139,95	ca. Bfr. 2495
Panzer Dragoon	*f* 149,95	ca. Bfr. 2795
Pebble Beach Golf	*f* 139,95	ca. Bfr. 2495

Behalve Saturn games van een fiks aantal softwarehuizen, zal Sega zelf de komende maanden natuurlijk ook nog het een en ander uitbrengen. Hier volgt een kort overzicht (onder voorbehoud):
September: Myst, Pinball Arena, Virtual Hydlide, Shinobi.
Oktober: Cyber Speedway, Bug, Mansion Of The Hidden Souls.
November: NHL Hockey, Virtua Hang-On, Clockwork Knight 2, Virtua Fighter Remix.

Verder worden dit jaar onder andere nog verwacht; NBA Basketball, Congo, Virtua Cop (met pistool), Sega Rally, Panzer Dragoon 2 en Virtua Fighter 2.

Een eerste kennismaking met de Saturn in platenzaak Fame.

STREET RACER Wedstrijd

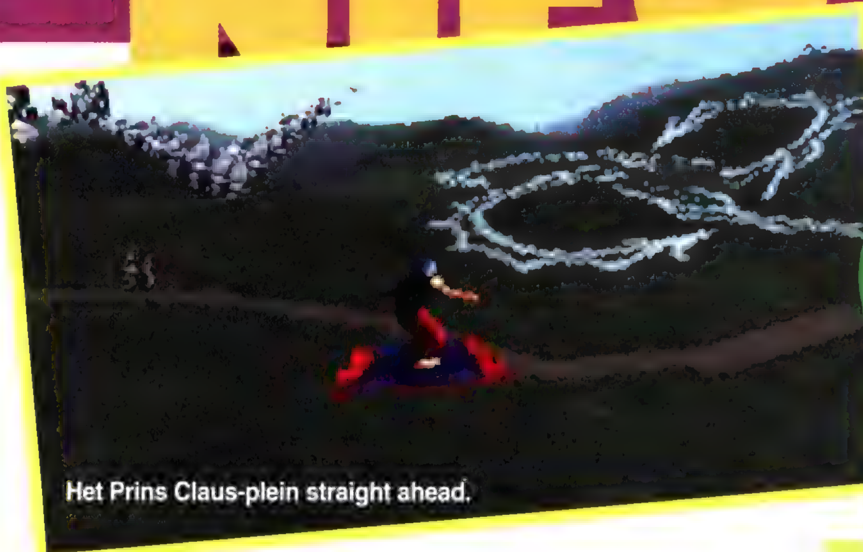
De vonken vlogen er vanaf op 10 juni in Mijdrecht. Koen Spronk, Timmy Poelwijk, Johan Romein, Folkert de Boer, Rick Schreuder, Ralph Kooij, Ricardo Verburgh en Arjan van Rossen waren de acht winnaars van de Street Racer wedstrijd die onderling mochten uitmaken wie zich Street Racer 1995 zou mogen noemen.
Na drie meedogenloze manches was het Folkert die nipt de zwaar bevochten overwinning pakte.
Afgaande op de enthousiaste reacties van de deelnemers, zou dit racefestijn wel eens een jaarlijks terugkerend evenement kunnen worden.
De vijftien winnaars van de Street Racer troostprijzen hebben hun 'pakket' inmiddels thuis ontvangen.



Concentratie voor de start.

NIEUWS!

MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS


Het Prins Claus-plein straight ahead.

Tovenaarsleerlingen die het evenwicht in het multiversum hebben hersteld, moeten niet denken dat ze nu lekker op hun magisch tapijtje kunnen liggen en niets meer hoeven te doen. Bullfrog laat weten dat er meer werelden zijn die bevrijd moeten worden van het nodige kruipende, lopende en vliegende scum. Hoogste tijd dus om het tapijt uit de wasmachine te halen en er weer ouderwets tegenaan te gaan. In totaal moeten er 25 nieuwe werelden in evenwicht gebracht worden (of 10 nieuwe multi-player werelden), waarvan een groot deel met sneeuw en ijs is bedekt.

HOMING METEOR

Om ervaren tapijtvliegers niet helemaal met niks te laten beginnen zijn er in de gameplay een paar dingen veranderd die het spel net iets moeilijker en daardoor interessanter maken. Zo is de krachtige Wall of Fire-spell verwijderd en vervangen door een Homing Meteor. Het verdedigen van een kasteel is moeilijker gemaakt doordat beschadigde delen niet meteen gerepareerd kunnen worden. Daartegenover staat dat alle spells meteen op volle kracht zijn en dat er tussendoor gesaved kan worden.
De Hidden Worlds van Magic Carpet zitten vol met allerlei oude, maar vooral nieuwe tegenstanders. Zeer agressieve vijandelijke tovenaars duiken al op in het eerste level, maar zijn nu vergezeld van onder meer tapijtloze vliegende tovenaars en vleermuisachtige wezens die zich alleen in grote groepen durven te vertonen. In de overige levels volgen nog veel meer verrassingen, maar die zullen stuk voor stuk zwaar bevochten moeten worden. Bullfrog heeft namelijk ook het allerkrachtigste wapen veranderd: de cheatcode...


Een niet zo hidden world uit Magic Carpet.

Johnny Mnemonic

Op pagina 51 bespreekt Ben de CD-ROM van Johnny Mnemonic. Johnny wie? Mnemonic! Onze nieuwe held voor de 21e eeuw! Half september gaat de gelijknamige film in première.
Het verhaal: In de 21e eeuw zijn de menselijke gedachten en emoties vervangen door bits en bytes (als we het niet dachten...). Herinneringen zijn als software te koop en vertrouwelijke informatie wordt via een chip in het hoofd van koeriers vervoerd. Eén van die koeriers is Johnny, gespeeld door Keanu Reeves. Hij moet voor twee wetenschappers informatie overbrengen, maar zijn chip raakt overbelast. Johnny moet nu de toegangscode zien te vinden, want anders wacht hem een pijnlijke, oneervolle dood. En er is nog een probleem. De Zweedse spiermassa van Dolph Lundgren zit 'm als premiejager 'Streetpreacher' akelig dicht op de hielen. Kortom, Johnny Mnemonic is een cyberpunk thriller vol aktie en special effects en gastrollen voor rapper Ice-T en hardcore rocker Henry Rollins.

WIN DE SOUNDTRACK

Uiteraard ligt er rond die tijd ook een soundtrack van de film in de platenzaken. Op die filmscore vind je onder andere de Rollins band, Stabbing Westward, Cop Shoot Cop, Bono en The Edge. Dankzij platenmaatschappij Sony kunnen we vijf soundtrack CD's van Johnny Mnemonic verloten. Stuur voor 30 september een briefkaartje met de woorden Johnny Mnemonic en je naam en adres naar:
Power Unlimited,
Postbus 9805,
1006 AM Amsterdam.


Johnny in Big Trouble!


Niet zo virtual, die reality in de 21e eeuw.

IN DE ARCADE

Mortal Kombat 3 & Sega Rally

OORLOG

Deze maand draait alles om twee nieuwe kasten: Mortal Kombat 3 en Sega Rally. Allebei nieuwe versies van oude bekenden. Als je hoopt aan de beurt te kunnen komen moet je vroeg opstaan en over flinke ellebogen beschikken, want niet alleen op het beeldscherm heerst er oorlog.
Op een mooie zondagochtend stond ik dan ook op het Rembrandplein te Amsterdam, zenuwachtig in de rij te wachten tot de arcade open ging. Toen de rolluiken eenmaal omhoog waren en de poorten werden geopend, stortte zich de meute massaal op de nieuwe games.

SEGA RALLY

Sega Rally bouwt voort op het enorme succes van Daytona USA en doet daar ook veel aan denken. De stoelen, het beeldscherm en de besturing zijn vrijwel identiek. Aan de rechterhand de versnellingsbak, aan de linkerhand de knoppen voor de verschillende 'views'. Er kan worden gekozen tussen twee bestaande wagens, de Lancia Delta HF Integrale en de Toyota Celica GT-Four, handmatige of automatische versnellingsbak en drie verschillende stages, met verschillende moeilijkheidsgraad. Als het spel begint, vallen meteen de prachtige graphics op van de omgeving waarin geraced wordt.
Vooral de tweede koers (Forrest Stage) is erg mooi uitgewerkt. Helaas lijkt de race zelf af en toe wat langzamer te gaan dan bij Daytona, maar daar staat de hoge afwerking tegenover. Er is natuurlijk met net zoveel mensen tegen elkaar te racen, als er stoeltjes zijn, maar helaas is Nederland niet echt zo'n raceland. Bijna overal ter wereld staan er acht of zelfs tien stoeltjes gekoppeld, bij ons moeten we het met vier doen.



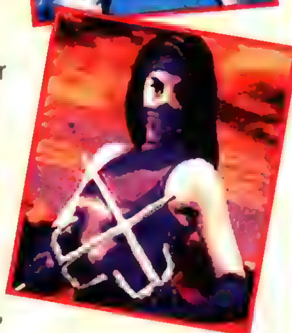
Kniel voor je meester!



MORTAL KOMBAT 3

Ik was al blij toen ik de special moves van MK 1 eindelijk onder de knie had, toen kwam MK 2 en dat was nog veel meer werk. Nu is er dus MK 3. Een hele horde warrior-gasten stond om de kast geplakt en het kostte veel moeite om ook maar een glimp van het nieuwe spel te kunnen oppikken en een handvol lichte verwondingen, voordat ik eindelijk zelf achter de knoppen stond.
Prachtige graphics, veel bloed en een grote hoeveelheid nieuwe karakters passeerden de revue. Oude bekenden als Sonya, Jax, Kano, Sub Zero (zonder masker!), Liu Kang en Shang Tsung zijn gebleven, terwijl nieuwe namen als Sheeva, Cyrax, Nightwolf, Lin Kuei, Kabal en Stryker veel nieuwsgierigheid wekken.





Een van mijn lievelingen, Rayden doet niet meer mee en excuseert zich in het openingsfilmpje voor zijn afwezigheid.
Erg verbaasd was ik over de nieuwe 'run'-knop die aan de controls is toegevoegd. Al snel werd me duidelijk dat ik er nog een heleboel hard verdiende Power Unlimited guldentjes aan zal moeten uitgeven voordat ik alle moves en karakters onder de knie heb. Er is dus werk aan de winkel.

ANDREAS

De arcade is het walhalla van de gamer. De eeuwige jachtvelden van de digitale warrior. Je kan je eventjes van de TV vandaan slepen en het daglicht aanschouwen op weg naar de speelhal. Aldaar aangekomen duik je opnieuw in het donker en ontmoet je je game-vrienden waarna het gevecht losbarst om de hoogste levels, de strakste moves en de snelste tijden.

INSERT coin



BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

BJØRN
Earthworm Bjørn verdiept zich deze maand opnieuw in de avonturen van Super Turrican.
SPEL VAN DE MAAND:
Super Turrican 2 (SNES)

KEES
Wacht met spanning op de komst van Mortal Kombat III. Alhoewel, Kees heeft sinds deze maand een nieuwe nummer 1!
SPEL VAN DE MAAND:
Tekken (PlayStation)

MICHAEL
Geniet van tropische temperaturen, longdrinks en surfboards terwijl de redactie zich in het zweet werkt.
SPEL VAN DE MAAND:
Soccer Shootout (SNES)

LAURA
Blijft maar bedelen om recensie-exemplaren van Phantasmagoria en The 11th hour. Hadden we ze maar...
SPEL VAN DE MAAND:
Pinball Dreams (PC)

DAVID
Internet komt steeds dichterbij!
SPEL VAN DE MAAND:
HTML Unlimited

THOMAS
Geen partij voor Ed en Edwin in Motor Toon Grand Prix.
SPEL VAN DE MAAND:
Gunner's Heaven (PlayStation)

BAS
Wereldleiderschap? Wereldleiderschap!
SPEL VAN DE MAAND:
FX Fighter (PC)

BEN
Duikt weer in Doom. Die zien we dus voorlopig niet meer terug.
SPEL VAN DE MAAND:
FX Fighter (PC)

ANDREAS
Ook op vakantie. Maar een kaartje sturen naar zijn fijne collega's? Niet dus!
SPEL VAN DE MAAND:
Earthbound (SNES)

ED
Daytona USA of Ridge Racer?
SPEL VAN DE MAAND:
Ridge Racer! (PlayStation)

Eigenwijs?

Weet je het beter dan de kanjers van Power Unlimited? Laat het ons weten! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en ongedekte cheques naar:

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM**

DE BEKENTENISSEN VAN:



ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Waarom ik?'

HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Heretic'

MIJN IDEALE VAKANTIE-BESTEMMING:
'IJsland'

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
'Vloeken en tieren tegen beeldscherm'

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
'Een concert van Biohazard'

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
'Ze moeten het gewoon aan mij overlaten'

HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Panzer General'

FAVORIETE DRANK TIJDENS HET SPELEN:
'Jack Daniels zonder ijs'

WAAROM TREKKIES EEN TIK HEBBEN:
'Wij zijn te optimistisch'

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
'Whopper met kaas'

HENRY ROLLINS OF AXL ROSE:
'Henry Rollins'

GROOTSTE AMBITIE:
'Wereldleiderschap'

FAMOUS LAST WORDS:
'Dit moet een vergissing zijn, ik heb nog een paar recensies te doen'

POWER UNLIMITED'S Games top-10

NINTENDO POWER top-10

1. (-) Adams Family Values (SNES)
2. (1) International Superstar Soccer (SNES)
3. (-) Donkey Kong Land (Game Boy)
4. (2) The Lion King (SNES)
5. (6) The Lion King (Game Boy)
6. (4) Kirby's Dreamland (Game Boy)
7. (7) NBA JAM T.E. (SNES)
8. (5) Fifa Soccer (Game Boy)
9. (-) Earthworm Jim (Game Boy)
10. (-) Jungle Strike (Game Boy)

SEGA POWER top-10

1. (-) Theme Park (MegaDrive)
2. (1) Fifa Soccer 2 (MegaDrive)
3. (6) The Lion King (MegaDrive
4. (-) Virtua Fighter (Saturn)
5. (2) Road Rash 3 (MegaDrive)
6. (-) Toughman Contest (MegaDrive)
7. (4) Psycho Pinball (MegaDrive)
8. (3) Stargate (MegaDrive)
9. (-) Earthworm Jim (Game Gear)
10. (-) Mortal Kombat II (MegaDrive)

PC POWER top-10

1. (-) Full Throttle
2. (3) Flightsimulator 5.1
3. (2) Dark Forces
4. (1) Super Street Fighter 2 Turbo
5. (-) Space Quest 6
6. (-) Flight Unlimited
7. (-) Terminal Velocity
8. (7) SimTower
9. (-) Super Karts
10. (4) Psycho Pinball

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES

The Flintstones (juni)	8,8
Kirby's Dream Course (juni)	8,8
Adams Family Values (juli/augustus)	8,5
Loony Tunes Basketball (juli/augustus)	8,3
Rise Of The Phoenix (juni)	8,2

MEGADRIVE

Batman & Robin (juni)	8
Toughman Contest (juni)	8
Alien Soldier (juni)	8
Comix Zone (juni)	8
Street Racer (mei)	8

SATURN

Virtua Fighter (juli/augustus)	9,2
Clockwork Knight (juli/augustus)	8,9
Daytona USA (juli/augustus)	8,5
Victory Goal	8,3
Panzer Dragoon (juli/augustus)	8
Pebble Beach Golf (juli/augustus)	8

PC CD-ROM

Mortal Kombat II (mei)	9,5
Full Throttle (juli/augustus)	9
Metal Marines (juni)	8,5
Bioforge (juni)	8,1
Terminal Velocity (juli/augustus)	8
SimTower (juli/augustus)	8
Jungle Strike (juni)	8
Super Karts (juni)	8
Atari 2600 Action Pack Windows (juni)	8
Alone In The Dark (mei)	8
Drug Wars (mei)	8
Discworld (mei)	8

CD-I

Chaos Control (mei)	8,5

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:



REVIEW

SPACE Q

Roger Wilco in The Spinal Frontier

DEEPSHIT WAT?

Het is uit met de weinig belovende carrière van Captain Roger Wilco. Hij wordt aan het begin van deze 'quest' gedegradeerd en krijgt zijn oude baantje terug als space-conciërge aan boord van de SCS Deepship 86. Alsof dat nog niet erg genoeg is, heeft dit ruimteschip dezelfde vorm als Rogers onderbroek. Dweil ze, Roger.

Het werk aan Deepship 86 valt Roger zwaar, maar gelukkig last de kapitein een korte vakantie in. Roger wordt naar Polysorbate 60 gebeamd. Maar terwijl Roger van z'n vakantie geniet, zijn er kwade krachten aan het werk (of dacht je dat Roger ongestoord van z'n vakantie ging genieten?). Een mysterieuze dame geeft opdracht om Roger te kidnappen. Zou ze wel goed beseffen wat voor rampenfiguur ze daarmee in huis haalt?

HALF WERK

Ondertussen begint Roger aan z'n vakantie. Geheel in stijl wordt hij slechts half naar de oppervlakte van de planeet gestraald. Zijn andere helft... komt in het wegdek terecht. Als hij zich uit het wegdek heeft bevrijd en wat rond heeft gelopen, krijgt hij al snel een eerste opdracht. Roger moet een ontsnapte Endodroid met een Arnold Schwarzenegger accent uitschakelen. Einde vakantie en het begin van een hele moeilijke klus, vooral omdat de Endodroid niet uitgeschakeld wil worden.

Gelukkig maakt het te verdienen geld alles goed, zelfs het feit dat de Endodroid Roger verscheidene malen binnenstebuiten keert. Voor een normaal mens wellicht reden om z'n begrafenispolis te checken maar niet voor Roger, om de eenvoudige reden dat hij niet dood kan.

STOOGE FIGHTER 3

Tussen het avonturieren door heeft Roger gelukkig ook tijd om de arcade te bezoeken. Daar gaat hij zich te buiten aan een ouderwets spelletje Stooge Fighter 3, het bekende vechtspel waarbij met taarten wordt gesmeten, met vingers in ogen wordt geprikt en menig tegenstander tot de dood toe wordt gekieteld.

Maar hoe goed Roger ook z'n best doet, hij verliest werkelijk elke match. Hier komt pas verandering in wanneer Roger een dronken programmeur ontmoet die lange tijd voor Scumsoft heeft gewerkt. Deze programmeur weet namelijk heel toevallig alle special moves van de drie vechtstooges waaruit valt te kiezen.

E.T. GO HOME

Het spel zit verder propvol met allerlei bijna vertrouwde zaken. Roger ontdekt onder meer dat E.T. een alcoholprobleem heeft, dat men in de arcade graag More Dull Kombat II speelt en dat er op Polysorbate verschillende Borgs uit Star Trek TNG rondlopen die hier Bjorns genoemd worden en vooral schattig worden gevonden.

Zo wordt Roger's avontuur steeds vreemder en vreemder. De makers van Space Quest 6 hebben uit allerlei Sci-Fi's bekende stukken gehaald en daar een Roger Wilco adventure omheen gebreid. Iedere grote film is vertegenwoordigd, van Soylent Green tot en met Alien. De vraag is of dit allemaal wel zo grappig is. Het antwoord is, eh... ja, inderdaad best grappig.

VOICE OFF!

Minder grappig is het commentaar van de voice-over dat je krijgt als je iets verkeerd doet of met het


Beam de rest.


E.T., ouwe zuipschuit.


Op zoek naar More Dull Kombat 3.


One Martini, shaken not stirred.

QUEST 6



Alweer een nieuw Roger Wilco adventure uit de Sierra fabriek. De doos belooft een heleboel: the wildest Space Quest ever!! Okay Roger, I'll roger that. Huh?

oog-ikoon iets probeert te bekijken. Het commentaar is steeds hetzelfde in dezelfde trant; je wordt steeds weer afgekraakt. Op den duur wordt dat behoorlijk saai; grappen die maar herhaald worden, zijn op een gegeven moment gewoon niet grappig meer!

IKONEN QUEST

Space Quest 6 kan zowel op Dos als op Windows geïnstalleerd worden. Het is maar net wat je computer aankan. Onder Windows speelt deze Quest een stuk trager. Bovendien lijkt het beeld onder Windows niet goed stil te kunnen staan. Een ander opmerkelijk verschil betreft de functie van de rechtermuisknop. Onder Dos wordt die knop gebruikt om langs de verschillende mogelijke ikonen (zoals mond, handen, voeten) te klikken. Onder Windows werkt dat om onduidelijke reden niet en is de speler genoodzaakt telkens de ikonen uit het menu aan te klikken. Dit menu is nogal aan de grote kant en blijft voortdurend in beeld, wat de speelruimte niet ten goede komt. Maar de installatie onder Dos is ook niet vrij van de nodige ongemakjes. Zo hebben de ikonen (die gebruikt worden om voorwerpen te selecteren, te bekijken en op te pakken) de neiging om na gebruik als het ware terug te springen op ikonen die op dat moment niet nodig zijn. Als op die momenten de voice-over zich er ook nog eens mee gaat bemoeien is dat, ondanks de vele grappen, heel slecht voor je humeur.

OUDERWETS

De meeste adventures zijn tegenwoordig zo geprogrammeerd dat belangrijke voorwerpen herkenbaar worden zodra je er met de muis overheen gaat. Dit heeft als voordeel dat de speler veel minder tijd kwijt is aan het zoeken naar en klikken op allerlei voorwerpen. Het grote nadeel is dat een groot gedeelte van het spelen hiermee feitelijk verloren gaat. In Space Quest 6 moet de speler daarom alles ouderwets zelf uitzoeken. Geen handig oplichtende voorwerpen, geen verklarende woorden bij de spullen, geen muispijlen die precies veranderen in het ikoon dat op dat moment nodig is. Roger moet het allemaal zelf bekijken, zelf proberen en zelf doen. En zo hoort het ook!

RAPPORT

GRAPHICS	8
GELUID	7
ORIGINALITEIT	7
SPEELBAARHEID	8

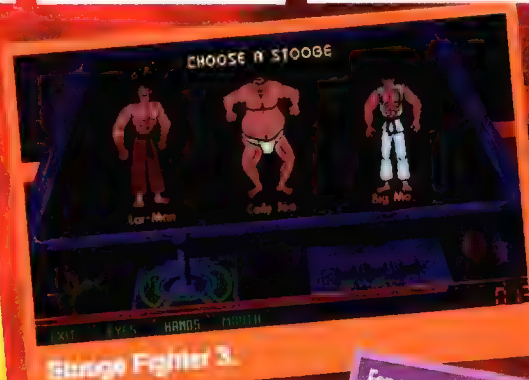
▲ Grappig
▲ Melig
▼ Voice-over
▼ Menu is te groot

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-25, 8 Mb RAM, Windows 3.1, 5 Mb harde schijf, SVGA, Double speed CD-ROM, Soundblaster/Windows compatible geluidskaart
Fabrikant: Sierra
Leverancier: Computer Collectief
Tel: 020-6223573

7⁵



It's a dirty job, and he likes it.



Stooge Fighter 3.





Fraai spul in de garage.



I need a vacation.

Een grappig adventure dat moeilijk is maar gegarandeerd zorgt voor uren lang speelplezier. Het helpt wel als je houdt van bijdehante voice-overs, melige humor, melige humor en melige humor.

LAURA



SUPER TURRICAN

WAT IS ER GEBEURD?

De locatie: een klein sterrenstelsel dat verstopt is in de eindeloze spiraalarmen van een zwart gat. De bewoners weten weinig af van het bestaan van de aanstormende troepen van... De Machine! In zijn vlucht door de uiterste regionen van het universum stuit het supermonster nietsontziend op zijn slachtoffers. De geciviliseerde wereld werd vernietigd en al snel viel het hele sterrenstelsel in de handen

Het is behoorlijk lang geleden, november 1993 om precies te zijn, dat de eerste Super Turrican in de Power Unlimited werd besproken. Destijds haalde het spel een vette 9,1 omdat het waarschijnlijk het beste shoot'm up-platform was van die tijd. Nu moet Super Turrican 2 het anno 1995 opnemen tegen een flinke rij ontzettend goede games als Super Metroid en Parodius.

van de duisternis. Slechts een zachte roep om hulp bereikte de USS Avalon, het vlaggeschip van de United Freedom Forces. Drie moedige strijders vliegen met hun ruimteschip het zwarte gat binnen, maar slechts één kan aan de zwaartekracht ontsnappen. Gehavend bereik je de dorre duinwereld en, slechts gewapend met het Turrican Assault Suit, bereid je jezelf voor op de strijd tegen de donkere machten.

VUURKRACHT

Gaap. Waar heb ik dat eerder gehoord? Maar goed, het schijnt erbij te horen. De kwaliteit van de verhalen bij een shoot'm up is vaak omgekeerd evenredig aan de kwaliteit van het spel zelf. Dat belooft dus veel goeds! En overigens, who cares about het verhaal? Wij willen knallen! Waar kunnen we dat allemaal mee doen?
In Super Turrican 1 hadden we het verlampistool, de cirkelzaag/bommenwerp functie en een bazooka die drie verschillende soorten kogels kon afvuren. Dat is in elk geval al verbeterd: er zijn nu vier soorten munitie: laser, vlammenwerper, stuiterkogels en spreidkogels. Hoe meer power-ups je van een bepaalde munitie hebt, hoe breder de laserstraal, hoe groter de vlam en stuiterkogels en hoe meer spreidkogels je krijgt. Daarnaast heb je nu ook een geleide raket die heel handig is om eindbazen te vernietigen. De verlam-straal is er gewoon nog en je hebt een harpoengeweer waar je aan kunt slingeren. En niet te vergeten de allesvernietigende superbommen! Daarvan krijg je er maar een paar, maar als je die gebruikt, vernietigen ze echt alles op het



Lekker onder water visjes kijken? Niet echt! De mechanische piranha's hebben zin in een broodje Turrican. Gelukkige heeft de duikboot dodelijke raketten aan boord.



Je vliegt met een ruimtescooter terwijl het beeld van boven naar beneden scrolt. Boven de brandende lava zweeft mechanische rotzooi en je wordt belaagd door vijanden.



Dit level lijkt erg veel op het Jetbike-level uit Earthworm Jim. Je vliegt door een tunnel terwijl de brokstukken op je afkomen.



Laserstraal.



Stuiterkogels.



scherm! Genoeg vuurwerk dus. Waar moeten we dat allemaal op afvuren?

GIGANTISCH

Hoewel de graphics van Super Turrican 2 iets minder lijken dan in de eerste versie, hebben de programmeurs zich weer aardig uitgeleefd. In plaats van ordinaire links/rechts scrolling wordt hier echt alle kanten op gescrolled! Links/rechts, boven/onder, binnen/buiten. schrikbarend bijna! Het is een beetje moeilijk uit te leggen hoe al die levels in elkaar zitten dus ik laat de opmerkelijke verschillen maar even zien. Het is een ieder geval een verademing om eens een ander platformspel te spelen dan het gewone van links naar rechts wandelen met één vinger op de vuurknop.
De eindbazen lijken overigens wel heel veel op die van Super Turrican 1: gigantisch, meerkoppig, gigantisch, onverslaanbaar, gigantisch, overbewapend en gigantisch. Eitje dus voor een doorgewinterde PU-redacteur.
Je moet ze gewoon even doorhebben.
Er is bijna altijd wel een plek waar je kunt staan zonder geraakt te worden want, hoewel ze sterk en groot zijn, zijn ze niet erg slim.

SUPER

Super Turrican 2 mag van mij Super heten. De levels zijn enorm groot en er zijn ontelbare vijanden. Zoals ik al zei is het fantastisch hoe ze al die verschillende programmeertechnieken hebben gebruikt om af te stappen van het simpele links/rechts scrollen. Je hebt ook geen moment om stil te staan want de klok loopt en als de tijd op is dan ben je de sigaar.
De graphics zijn niet zo mooi als die van Super Turrican 1: het mannetje is wat kleiner en minder gedetailleerd. Maar daar gaat het allemaal niet om. Waar het om gaat is zwaar overdreven vuurkracht, ontelbare levels en vijanden en hele, hele grote eindbazen. En dat is ze voor de tweede keer gelukt.





In dit eindbaas-level raak je vast in een spinneweb. Je moet met behulp van de harpoen in balans blijven terwijl je de spin aan gort schiet.





Niet geschikt voor mensen met claustrofobie. Niet alleen de vliegende robo-monsters zijn lastig maar ook schieten uit het plafond dodelijke laserstralen.

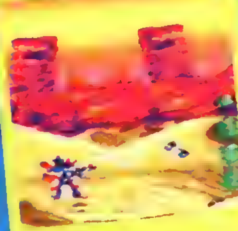




'Gewone' platformlevels. In de lucht schiet je powerups naar beneden en met de duim op de vuurknop ren je van links naar rechts terwijl de monsters vallen als dooie mussen.



Vlammenwerper en harpoen.



Spreidkogels (met raket).

RAPPORT

GRAPHICS	8.2
GELUID	8.9
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	9.3

SNES
Prijs: /149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Ocean/Factor 5
Distributeur: CD-Contact Data
Tel: 04707-3701

8.9

Super Tumican krijgt van mij een plaatsje in de ere toptien van de shoot'm ups! Zoals de onsterfelijke woorden van Beavis luiden: 'Fire Fire! heheheh fire is cool!'

BJORN



Primal Rage



Toen Primal Rage eind vorig jaar haar intrede deed in de arcade klonk er een vreugdekreet uit de internationale scene van doorgewinterde beat'm up-fanaten. Eindelijk een vechtspel waarin geen clichés te bekennen waren. Geen internationaal vechtsport tournament met Bruce Lee-klonen en 'dragonpunches'.



Sauron verblindt Blizzard met een vieze spuug.



Zo vader zo zoon.



Chaos lijkt klaar voor z'n middagmaal.

ZEVEN GODEN

Voor degenen die zich een jaar lang in een grot hebben teruggetrokken: Primal Rage is een vechtspel waarin Dinosaurussen de hoofdrol spelen. Om een duistere reden speelt het spel zich echter niet in de prehistorie af. De programmeurs konden blijkbaar niet om de verplichte futuristische kost heen.
Naar het schijnt zal in de nabije toekomst een gigantische meteoor de aarde crashen. Al het bestaande leven wordt zo goed als uitgeroeid maar dankzij de enorme after-shock krijgen we daar een zevental dinosaurussen voor in de plaats. Deze bloeddorstige monsters worden, om een mij volkomen onduidelijke reden, door de overgebleven aardbewoners als goden aanbeden. Uiteraard is onze planeet te klein voor zeven goden en dus gaan de monsters elkaar te lijf.

OPVRETEN

Alle monsters beschikken over zo'n acht special moves en twee fatalities. Wanneer je alle zeven 'goden' verslagen hebt, krijg je een bonus-ronde waarin je je energiebalk kan vergroten door zoveel mogelijk van je volgelingen op te vreten. Hierna begint de battle weer opnieuw met als enige verschil dat je het met de helft van de gebruikelijke energie moet doen.
Je tegenstander is kerngezond behalve wanneer je de dino in kwestie in zijn vorig leven met een fatality van kant hebt gemaakt. Dan is deze een geest verschijning en dus aanzienlijk zwakker. Als je uiteindelijk al deze reïncarnaties en geestverschijningen verslagen hebt, ben je de uiteindelijke heerser van de planeet Urth, voorheen de aarde.

FANCLUB

Dan is er natuurlijk nog de optie van de two player mode. Wanneer je het geluk hebt om een levende tegenstander in huis te hebben, vecht je om world supremacy en om fans. Je kunt de geloofswaanzinnige mensen voor je winnen door tijdens het gevecht mooie combinaties en special moves uit te voeren. Daarnaast kan je ook de volgelingen van je tegenstander opvreten tijdens het gevecht. Maar er is meer. Primal Rage zit volgens de geruchten vol met speciale moves en attracties. Wat konden we ook anders verwachten van de Probe-jongens, zij hebben tenslotte ook Mortal Kombat op hun naam staan.

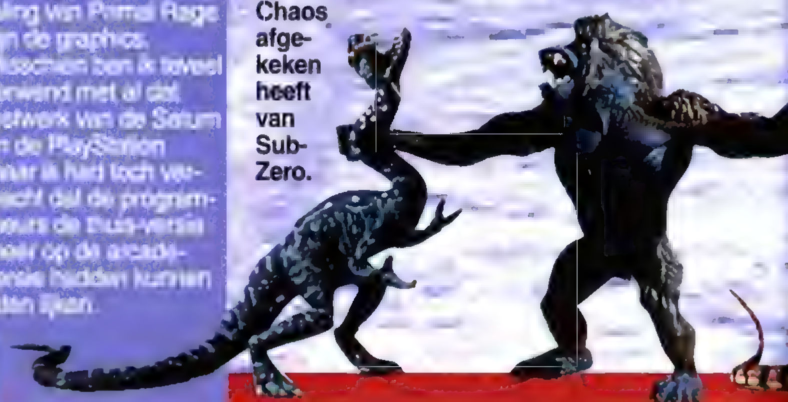
GEEN ARCADE

De enige teleurstelling bij het spelen van de home-console vertaling van Primal Rage zijn de graphics. Misschien ben ik teveel verwend met al dat techwerk van de Saturn en de PlayStation maar ik had toch verwacht dat de programmeurs de thuis-versie meer op de arcade-versie hadden kunnen laten lijken.

De

Blizzard
Pappa Kong voor vrienden. Deze reusachtige blauwe aap heeft zich genesteld op de Noordpool alwaar hij zich tegoed doet aan walvissen en Greenpeace-activisten. Zijn special moves zijn koelbloedig. Om er twee te noemen: de Ice Geyser; een pilaar van keihard ijs voor je smoel en Cold Breath; een move die Chaos afgekeken heeft van Sub-Zero.

Sauron
Deze T.Rex was gedurende de prehistorie de koning van de dino's. Uiteraard wil Sauron die traditie in ere houden. Net als zijn voorouders is deze gele griezel een nietsontziende moordenaar. Zijn kaken en poten zijn het gevaarlijkst en voeren moves uit met namen als Cranium Cracker en de Primal Scream.





Pappa Kong slaat met de vuist op tafel.



RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Origineel idee
- ▲ Fatalaties
- ▲ Vreet en wreed festijn
- ▼ Teleurstellende graphics

MEGADRIVE
Prijs: ƒ149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Probe Entertainment/Time Warner Interactive
Distributeur: PMR
Tel: 023-424716

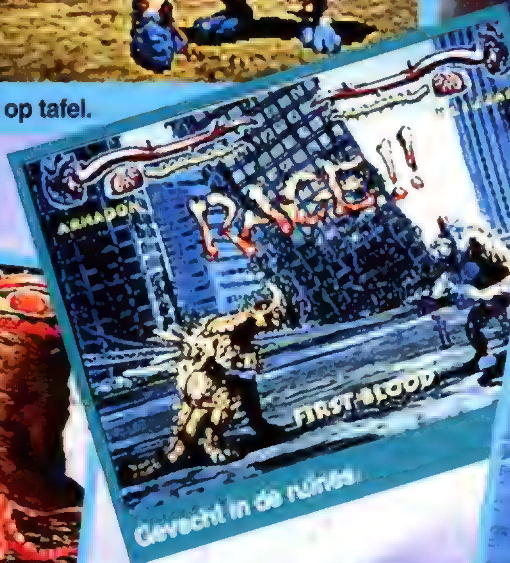
8³

Natuurlijk is het hoog tijd [illegible] Monster-rage [illegible] Zekker je bent [illegible] Weer eens wat anders dan de zoveelste Streetfighter of Mortal Kombat.

KEES



Diablo heeft geen aansteker nodig.



Gevecht in de ruïnes.



Als Sauron wint, kun je maar beter meejuichen.

Vechters

Armadon
Deze steengoed gecamoufleerde reuze schildpad is een gevaarlijke killer. Het beest is een Triceratops, wat zoveel betekent als alles vernietigende rots. Zijn dikke huid is moeilijk om doorheen te komen en zijn specials; Bed-o-Nails, Flying Spikes en Gut Gouger, slaan zware deuken in je energiereserve.

Chaos
Deze rode stadsaap is de bastaard-zoon van Blizzard. Na jaren vol ruzie en gezinstherapie heeft Chaos voorgoed het ouderlijk huis verlaten en zich genesteld in de ruïnes van wat vroeger wereldsteden waren. Zijn special moves zijn zichtbare overblijfselen van een moeizame jeugd. Zijn Fatal Fart en Power Puke laten niets aan de verbeelding over.

Talon
Deze predator is één van de gevaarlijkste in het spel. Het mormel doet denken aan de Velociraptor uit Jurassic Park. Talon is niet alleen snel maar ook in het bezit van extreem gespierde achterpoten die op hun beurt weer zijn voorzien van twee gigantische klauwen. Wat hij daarmee doet ligt voor de hand.

Diablo
Deze rode replica van Sauron ontvangt zijn concurrenten te midden van een borrelend vulkaan-landschap dat Inferno genoemd wordt. Zijn vechtstijl verschilt, net als zijn uiterlijk, niet veel van Saurus. Alleen spuugt deze rakker Fire Balls en flambeert hij zijn tegenstanders met zijn Blow Torch. Het allergevaarlijkst is zijn Inferno Flash.

Vertigo
Deze half cobra/half effraasia is de lelijkste van allemaal. Het monstertje heeft een nek die net zo lang is als zijn staart en beweegt deze, en de vlijmscherpe muil die daarin vastzit, met de snelheid van het licht. Vertigo heeft zo'n slechte adem dat wanneer zijn muil opent, de tegenstander voor enkele seconden snakkend naar frisse lucht staat de duizelen. Het moment voor de gluiperd om met zijn slangenbek een hap uit de nek van zijn tegenstander te nemen.





Meer Rage
In het volgende nummer van Power Unlimited testen we de SNES-, Game Boy- en Game Gear-versie van Primal Rage.



DONKEY KONG LAND

Misschien krijg je als PU-tester wel teveel van het nieuwste van het nieuwste te zien om nog een beetje objectief naar de oudere systemen te kijken. Maar ja, Donkey Kong heeft toch al een speciaal plekje in mijn gamershart dus van objectiviteit is sowieso al geen sprake meer.


Gaan voor die banaan, Diddy!


Blijven hangen en proberen de wespen te ontwijken.


Een van de vele bonuslevels.


Even een vliegend varken uit de lucht gooien.

GRAPHICS

Donkey Kong Country voor de SNES, dat was nog eens een klapper. Binnen acht weken waren er al meer dan zes miljoen exemplaren verkocht! Het was dan ook een spel om van te smullen met graphics die zo van je beeldscherm liepen. Ik was dan ook uitermate benieuwd hoe het zou zitten met de graphics voor de Game Boy versie. Zouden die Diddy en Donkey Kong eer aan doen?

ONGELOOFLIJK!

Wat zich op mijn beeldscherm allemaal ontvouwde toen ik het spel startte ging mijn verwachtingen te boven. De graphics waren prachtig, zeer gedetailleerd en bijna even sterk als die op de SNES. Ongelooflijk! Overbodige informatie over de gescoorde bananen en de KONG letters is achterwege gelaten. Ze verschijnen alleen in beeld als het nodig is om te voorkomen dat het scherm helemaal dichtgroeit. De graphics van Donkey Kong Land zijn namelijk al behoorlijk druk en het hele scherm is nodig om het spel te kunnen spelen.

OVEREENKOMSTEN

Donkey Kong Land en Donkey Kong Country zijn voor wat betreft de speelbaarheid aan elkaar gelijk. 34 levels verdeeld over vier landen, veel bonuslevels, bosses en de aanvalskoprol. Daarnaast springen, rennen, klimmen en zwemmen de twee gorilla's weer als vanouds.
Natuurlijk heeft de Game Boy zijn beperkingen. Slechts twee van Donkey's vrienden zijn van de partij: Expresso de struisvogel en Rambi de neushoorn. Daartegenover staat dat een heel leger van oude en nieuwe vijanden die het leven van de helden onmogelijk proberen te maken. Zo vliegt Hogwash het vliegende varken hinderlijk in het rond en worden ze onder water opgewacht door Nemo de kreeftachtige en Fangfish de reuzenvis.

SUBTIEL

Het is verbazingwekkend hoe makkelijk Diddy en Donkey te besturen zijn. Zoals jullie weten is Donkey Kong een spel van 'springen op het juiste moment'. Een verkeerde timing en je dondert in een ravijn of wordt gedood door een wespesteek. Op de een of andere ingenieuze manier hebben ze Donkey Kong Land voor de Game Boy zo weten de programmeren dat, ondanks het lage bittage, de karakters subtiel te bewegen zijn. Het is alleen wel belangrijk om aan het begin van het spel onderweg zoveel mogelijk extra levens te verzamelen. Het spel mag er dan wel goed uitzien en makkelijk te bespelen, het blijft #$@&* moeilijk.

RAPPORT

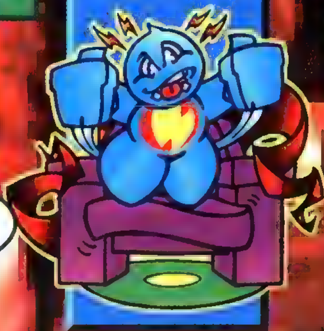
GRAPHICS	9,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	9,8

- Donkey Kong
- Fantastische graphics
- Subtiele besturing
- Veel nieuwe aspecten

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 03402-51353



Donkey Kong Land is een hele leuke variatie op de grote Donkey Kong Country SNES hit. Vooral voor de Game Boy is het een zeldzaamheid dat zo'n goed spel ook op dit systeem heel goed te spelen is. Nu nog even wachten op DKC II!
THOMAS



Moeder aarde is vervuild, afgeleefd en verdord. Iedereen heeft de planeet bepakt en bezakt verlaten voor een nieuw leven in een ander zonnestelsel. Maar niet alles werd meegenomen. Honderdduizenden robots werden aan hun lot overgelaten, waaronder Mr. Tuff: The toughest of them all!





De vallende stenen zijn gevaarlijker dan Mr. Tremor.



Mr Tuff's favoriete wapen: de laser.

ROBOTS RULE

Aardse astronomen hadden een aantal jaren voor de grootste volksverhuizing uit de geschiedenis een nieuwe, vruchtbare en ongerepte planeet ontdekt. De technologie was al zo ver, dat ruimteschepen gebouwd konden worden om de miljarden mensen hier naar toe te vervoeren. Zo bleef de aarde onbewoond achter.

Helemaal onbewoond? Nee, wat achterbleef was een heel leger van robots die al eeuwenlang trouw het leven van de mens veel makkelijker had gemaakt. Stuk voor stuk waren deze gedrochten van staal zelfdenkende wezens. Mooie voorbeelden van de intelligente computers die de mens had ontwikkeld. Al snel werd het voor de robots duidelijk dat zij de enige levensvorm op deze aarde waren, vrij om te doen en laten wat ze wilden. Maar allereerst moest er orde komen. En daar ging het mis!

SLAVERNIJ

Onder leiding van een robot met fascistoïde trekjes splitste een groep kwaadwillende robots zich af van de rest. Zij wilden de aarde overheersen en de rest van de robots onderwerpen aan hun wil. Slaven wilden ze! Na jaren de mens gediend te hebben, werd het tijd dat zij ook eens een lekker lui leven konden leiden.

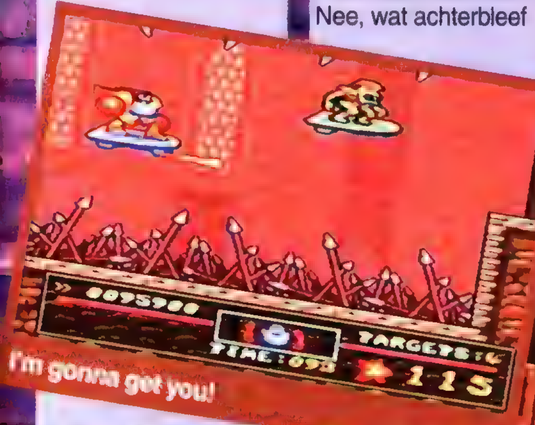
Met veel geweld en overbelaste CPU's werden bijna alle goedaardige robots gevangen genomen. Behalve Mr. Tuff! Hij had zich schuil weten te houden maar nu was het tijd om uit zijn hol te kruipen en de strijd met de fascistische robots aan te gaan. Het staal werd opgepoetst, de scharnieren geolied en de chips gecontroleerd. Mr. Tuff is hot!

VERBORGEN WAPENS

De strijd begint in Home Land. Op dit eiland staan vier gebouwen die door Mr. Tuff moeten worden schoongeveegd. Zijn enige wapens op dit moment zijn een rechtse directe en een mokerslag die de aarde doet trillen. Voor de eerste kwaadwillende robots zijn deze slagen dodelijk maar al snel blijkt dat krachtiger middelen nodig zijn om alle tegenstanders naar de schroothoop te knallen.

Er liggen dan ook verschillende machtige wapens in de gebouwen verborgen die door Mr. Tuff moeten worden gevonden onder kisten, onder tonnen en in verborgen bonus ruimten. Maar heeft hij eenmaal bijvoorbeeld een laserkanon gevonden, dan blijkt de tegenstand al snel een formaliteit: de een na de ander spat uit elkaar. Nadat in het kasteel, de speelgoedfabriek en de flat alle robots naar de hoogovens zijn geschoten, wacht Mr. Tuff in de vuurtoren een eenvoudige Boss.

Vervolgens gaat de reis naar Bad Land. Al snel merkt Mr. Tuff dat hij hier te maken heeft met robots die toch wat taaier zijn dan de eerste horde. Ook de verschillende levels zitten gecompliceerder in elkaar. Maar daar heeft Tuffie schijt aan. Met de juiste wapens en een scherp oog rent, springt, surft en rijdt hij doelbewust naar een robotvriendelijke aarde!



I'm gonna get you!



Mr. Tuff als ongedierte bestrijder.



Tegen de 'flying balls' is niemand opgewassen.

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

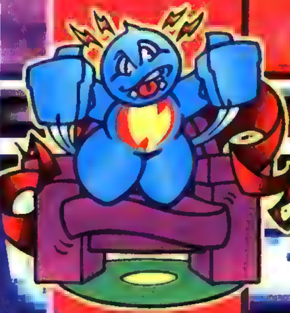
▲ Mr. Tuff is knap!
▲ Veel verschillende wapens
▲ Pittig
▼ Gebrek aan passwords

SNES
Prijs: ƒ149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Ocean Software
Distributeur: CD-Contact Data
Tel: 04707-3701

8

Mr. Tuff is een goed uitgewerkt en pittig platformspel met een gezonde dosis moeilijkheid. De besturing van Mr. Tuff is soepel en de grote verscheidenheid aan wapens houdt het spel spannend.

THOMAS



DOUBLE DRAGON 3

Ik was nooit zo ondersteboven van Double Dragon, maar nadat ik versie 3 op de Neo Geo CD mocht spelen, stond ik toch wel even versteld van dit vechtersbazenspelletje, dat zich wat mij betreft kan meten met games als Samurai Showdown.

SCHOREM-CITY

De oude sportleraar van Billy en Jimmy Lee stuurde z'n vroegere pupillen een wanhopige brief met de brandende vraag of ze zo snel mogelijk terug konden keren naar hun geboorteplaats. De broertjes waren er allebei al meer dan tien jaar niet geweest en de stad is inmiddels uitgegroeid tot het zenuwcentrum van al het tuig en schorem dat op deze aardbol rondtuigt en schoremt. Billy en Jimmy besluiten hun koffers te pakken en eens een hartig woordje met de bendeleider Koga Shuko te gaan praten. Helaas voor hen zijn zij niet de enigen die naar dit stadje zullen gaan. Vele andere strijders trekken naar deze plek van dood en verderf. Eenmaal aangekomen zullen ze de strijd met elkaar aangaan. Jottem.

SPAAR JE KRACHTEN

De bediening van DD 3 is een beetje vreemd, omdat de vier knoppen op je controlpad niet voor vier verschillende moves staan maar voor de kracht waarmee deze uitgevoerd worden. Je moet kracht sparen en tactisch klappen uitdelen. Als je zomaar in het wilde weg gaat beuken, delf je al snel het onderspit. Voordat je de uitdaging aan kan gaan, is het dus aan te raden om eventjes een vaste fighter/-ster uit te kiezen en je diens skills eigen te maken.

MY GIRL

Na een beetje rondvechten viel ik voor de charmes van de schone Rebecca, een boomlange meid, die met haar tonfa-vechtstijl (in gewoon Nederlands: ze beukt iedereen in elkaar met twee stokjes) wel raad weet. Na een tijdje wanhopig verliefd geweest te zijn op ene Eric, ontdekt ze dat hij eigenlijk een van de bad guys is, dus maakt ze hem een kopje kleiner. That's my type of girl.

HE LOSE!

In mijn eerste gevecht moet ik aantreden tegen ene Amon, een wrede ninja, die graag verstoppertje speelt. Now you see him, now you don't, erg verwarrend dus, voornamelijk omdat het gevecht zich afspeelt op de vleugels van een vliegtuigje, dat met een noodvaart door een ravijn heen vliegt. Gelukkig kan mijn dame met haar stokken harde klappen uitdelen, waarbij de vlammen en vonken er vanaf slaan. Even later prijken de volgende woorden op het scherm: 'Amon lose', want spellen kunnen ze niet, die warriors. Vervolgens vecht ik tegen de Venezuelaanse muya-thai expert Eddie, de Italiaanse maffia-kleinzoon en straatvechter Dalton en de Lee-broertjes zelf, die volgens mij weer een vage familieband met Liu Kang uit MK hebben.
Uiteindelijk sta ik dan oog in oog met Duke, de bodyguard van Koga Shugo. Hoe zal het aflopen met het arme stadje?



Amon deelt een vies knietje uit.



Kun je wel tegen zo'n klein meisje.



Alsof 't een wegwerpaansteker is.



Rebecca kan het ook zonder stokjes.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Graphics
- ▲ Bloed, zweet, drama
- ▲ Weirde moves
- ▼ Oud recept

NEO GEO CD
Prijs: ƒ 179,- Bfr. ca. 3240
Fabrikant: Technos
Distributeur: PMR
Tel: 023-424716

8⁵

Double Dragon is absoluut een strak vechtspel, met snelle graphics en veel moves. Het enige probleem van dit soort games is dat ze zo langzamerhand zijn ingehaald door de nieuwe generatie vechtgames als Virtua Fighter en Tekken. Ook mist het de humor, die Samurai Showdown nu juist zo aantrekkelijk maakt. Desalniettemin kan ik elke vechtersbaas Double Dragon 3 warm aanbevelen.
ANDREAS



SUPER SIDEKICKS 3
The Next Glory

Het kan altijd een keer gebeuren dat een sterspeler een wedstrijdje moet overslaan. Michael, de voetbalvedette van het PU-team, moest een uitwedstrijd spelen dus werd ik als 'supersub' van de bank gehaald.


Wij houden van Oranje.

Ach scheids, die Italiaan maakt show.


Dat keepertje weet nog niet waar ie komt. Ik wel.

64 TEAMS!

In Super Sidekicks 3 zijn maar liefst 64 verschillende landenploegen opgenomen. Er zijn zes verschillende tournaments te spelen. De Wereldcup en de competities van Europa, Zuid-Amerika, Noord en Midden-Amerika, Afrika en Azië.
Als je kiest voor World Tournament, krijg je eerst voorronden te spelen. Je kiest een van de poules en je kiest een team. In het keuzescherm is voor elk team een 'radar-chart' te zien, waarin je kunt aflezen of de kracht meer ligt bij snelheid, aanval, verdediging of het technische kunnen van de spelers.

POWERUP

Wat mij bij dit spel tegenvalt is dat de keuzemogelijkheden binnen je team vrijwel nihil zijn. Je team staat zoals het staat en speelt zoals het speelt. Daar moet je het mee doen.
Een ander probleem zit hem in de bediening. De knoppen zelf zijn goed maar het knelt hem een beetje in de verdediging. Met A maak je een sliding, met B trap je je tegenstander kapot en met C wissel je van speler. Helaas doet de computer dit laatste voor je, en dat doet ie niet goed. Als je net helemaal hebt uitgedokterd hoe je een vijandelijke aanval wil blokkeren, zet de computer opeens een heel ander mannetje, helemaal ergens anders onder je controls. Irritant en onhandig.

GO-OOAAL!

Leuker wordt het als je richting vijandelijk strafschopgebied komt. Ben je binnen schietafstand, dan verschijnt er 'SHOOT!' boven je poppetje. Druk op A en je schiet op doel. Sta je net eventjes wat beter opgesteld, dan verschijnt er heel eventjes 'CHANCE!' boven je hoofd. Druk je dan op A, dan verschuift het blikveld en kijk je direct op de rug van de speler in balbezit. Met de cursor zoek je uit, waar je de bal wilt plaatsen en poeier je hem erin. Dikke kans dat de keeper net de verkeerde kant opduikt, Gooaal!
Af en toe heb je het geluk dat er vanuit het middenveld opeens een gaatje in de vijandelijke defensie valt. Nu maak je kans op een Super Long Shot à la Koeman. Knal die bal erin en de crowd goes wild.


Knal dan schot...

LADEN IS NIET LEUK

Belangrijk bij een voetbalgame zijn natuurlijk de graphics en ik moet zeggen dat die er heel strak uitzien. De verschillende spelers zijn zo gedetailleerd uitgevoerd, dat je ze al snel gaat herkennen. Waar je je na een tijdje echt aan gaat ergeren zijn de wachttijden. Constant moet er geladen worden. Dit duurt in het begin wel langer dan een minuut en tussen de verschillende wedstrijden door is het bijna niet vol te houden. Op zulke momenten is zo'n Space Invader-oplossing van de PlayStation wel prettig om je vingertjes tijdens de rust warm te houden.



RAPPORT

GRAPHICS 9,5
GELUID 7,0
ORIGINALITEIT 8,0
SPEELBAARHEID 9,0









NEO GEO
Prijs: ƒ 179,- Bfr. ca. 3240
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel: 023-424716

8,4

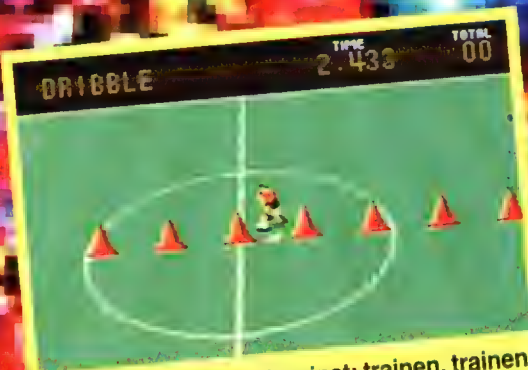
Super Sidekicks 3 is grafisch het best uitgewerkte voetbalspel dat ik heb gezien. De graphics zijn alleen niet altijd even vloeiend en de geluidseffecten hadden wat meer aandacht mogen krijgen. Als ze hier in de volgende versie aan werken en wat meer keuzemogelijkheden maken binnen de teams, ga ik me opsluiten met een Neo Geo tot ik de Wereldcup heb binnengesleept.

ANDREAS



SOCCER S

Voetbal is oorlog. Tenminste wanneer mensen het spelen. Als je deze edele sport met een computer beoefent is er geen ruimte voor temperament. Het komt allemaal aan op vaardigheid en techniek.



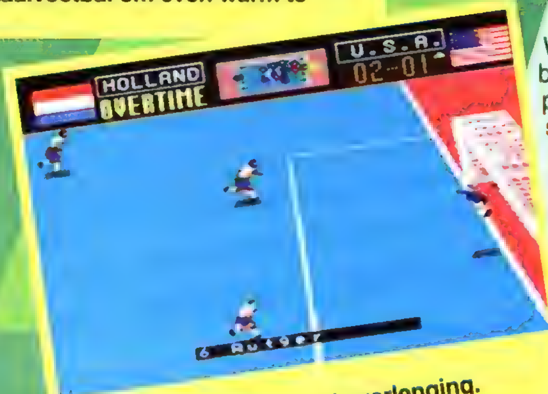
De eerste stap naar de winst: trainen, trainen en nog eens trainen.



Plukt die Yank 'm nog uit de bovenhoek ook.



Een potje zaalvoetbal om even warm te draaien.



Toch nog een goaltje in de verlenging.

GEEN MAKKIE

Vaardigheid en techniek... laten dat nu net twee deugden zijn die ik niet bezit. Je begrijpt dus dat het testen van Soccer Shootout voor mij geen makkelijke opgave was. De eerste uren had ik het geluk dat Michael zo sympathiek was om de strijd met mij aan te gaan. Had ik tenminste iemand om tegen aan te schoppen wanneer het verloop van het spel mij niet beviel.

Maar helaas Michael klopte mij net zo moeiteloos op het beeldscherm als hij dat normaliter doet met het levensechte straatvoetbal. De scheidsrechter was ook niet behulpzaam; ik kreeg de ene gele kaart naar de andere uitgereikt.

LIJDENSWEG

Niet wetend welke lijdensweg nog voor mij lag, juichte ik toen Michael, glunderend van al zijn overwinningen, mijn huis verliet. "Nu zal ik je eens effe een poepie laten ruiken", gromde ik de SNES toe. Tenslotte heb ik nooit echt veel problemen om de spelcomputer met vechtspellen te kloppen. Wist ik veel. Het feit dat er geen mogelijkheid bestaat bij Soccer Shootout om het level te veranderen had eigenlijk al een waarschuwing moeten zijn. Maar niks hoor, onverschrokken begon ik aan mijn eerste match.

0-6!

Waarom zou ik in godsnaam rustig beginnen met een vriendschappelijk potje in de Exhibition-stand? Laat staan gaan trainen. Ik ging meteen voor de Main Game, oftewel de wereldkampioenschappen. Een gigantische fout zo bleek al na de eerste helft (vijf minuten exclusief blessure tijd). 0-6 voor de Verenigde Staten nota bene! Die gasten weten pas sinds een jaar wat voetbal is! Mijn agressieve speel-stijl legde mij enkel windeieren in de vorm van gele kaarten en vrije trappen en penalties tegen. Waarom bieden ze je de mogelijkheid om een vette sliding te maken of een schouderduw te geven als je twee van de vijf keer daarvoor op je flikker krijgt? En waarom heeft de scheidsrechter gras in zijn ogen als de computer mij op brute wijze tegen de grond werkt? Vragen die niemand voor mij kon beantwoorden.

Als ik een geboren verliezer was geweest had ik het allang opgegeven maar dat is dus even niet het geval. Hoewel mijn vriendin meerdere malen dreigde me te verlaten als ik dat fokkin' spel niet met rust zou laten, moest ik mijn missie volbrengen.

Het leek wel alsof ik iets fundamenteels van het spel niet begreep. Ik was radeloos, moedeloos en bijna volkomen ingestort toen ik opeens het licht zag. Mijn hele houding was verkeerd. Ik speelde voetbal alsof het een oorlog was terwijl mijn tegenstander zeer galant en vooral zeer tactisch speelde. Hij liet zich niet opfokken wanneer ik zijn bal afpakte, ik daarentegen wilde wraak. Dat is het hele eieren eten. Denk als je vijand; dus zie hem niet als vijand. Tekkel hem niet, duw hem niet maar ontwijk hem. Eu fokkin' reka!

Na eerst braaf getraind te hebben begon ik keurig onder aan de voetbal ladder; de Exhibition-stand. Het mag een wonder heten dat het na de eerste helft nog 0-0 stond. De tweede helft begon zuur want de computer scoorde in de eerste vijf seconden (uiteraard geen toeval). Maar deze jongen had het inmiddels een beetje door en poeierde er ook een balletje in.

Na twee keer twee minuten verlenging was de stand nog steeds 1-1. Tijd dus

HOOTOUT

voor de ultieme krachtmeting; penalties schieten. Het was alsof god zelf uit de hemel afdaalde om mij weer wat zelfvertrouwen te schenken. Ik won. Voor het eerste na een week van ontberingen had ik een wedstrijd gewonnen. Een koffie-mok werd omgedoopt tot cup en een fles cola moest doorgaan voor champagne, dit vroeg om een uitgebreide huldiging.

MAIN GAME

Nu was ik dan echt rijp voor de Main Game. Hoewel geen enkele overwinning gemakkelijk ging, was ik wel in staat om geleidelijk op te klimmen op de internationale ladder. De Verenigde Staten had ik geklopt. De Russen versloeg ik zelfs met 2-0. Maar Mexico gunde mij de overwinning niet zomaar. De door de computer gestuurde spelers begonnen nu toch opeens menselijke trekjes te vertonen en maakten aan de lopende band zware overtredingen jegens mijn spelers. Soms zelfs zo zwaar dat mijn spelers gedurende enkele minuten kreunend van de pijn op de grond bleven liggen. Uiteindelijk kon natuurlijk ook de scheidsrechter dit a-sociale gedrag niet meer door de vingers blijven zien. Na enkele berispingen stuurde de arbiter zelfs een van de Mexicanen naar de bank. Hahaha! Ik zag mijn kans schoon en klopte de taco-vreters met 1-0.
Nu was de computer pas echt pissed. De volgende wedstrijd, tegen Duitsland (ook dat nog), verliep dan ook totaal anders. Het ene doelpunt na het andere vloog om mijn oren. De eindstand?: 0-6. Terug naar af.

Duidelijk is dat computers wel degelijk iets menselijks hebben; ze kunnen absoluut niet tegen hun verlies.

Zoals ik in de intro al bekende; ik zou mezelf geen expert durven noemen op het gebied van voetbalspelen. Maar in vergelijking met de andere voetbal-games die ik gespeeld heb (Neo Geo's Super Side Kicks uitgesloten) is dit een absolute topper. Aangezien het woord buitenspel niet voorkomt in de vocabulaire van de computer-scheidsrechter, zijn er ontelbare mogelijkheden om goals te maken.
Naast de Exhibition-stand en de Main Game bestaat er ook nog een All-Stars Game. Hierbij kun je profiteren van het superieure spel van vedetten van de verschillende internationale teams. Als laatste mogelijkheid is er ook nog zaalvoetbal. Dat is vooral grappig aangezien de bal alle kanten opstuitert.



Menu van de dag.



Fantastisch. Een partijdige scheids. Hoeveel hebben ze je betaald, honde...?



De Amerikanen blijven scoren. Van buitenspel heeft niemand hier gehoord.



Welja 4-1. Het is maar een spelletje, NOT!



Wrijf het maar in!

RAPPORT

GRAPHICS 8^{0}

GELUID 7^{0}

ORIGINALITEIT 7^{0}

SPEELBAARHEID 9^{5}

SNES
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 03402-51353

8^{5}

Een heerlijk voetbalspel dat Soccer Shootout. Realistische gameplay en lekker speelbaar.
De belangrijkste reden om het aan te schaffen is echter dat dit spel absoluut niet makkelijk is en dus garant staat voor lang en intensief speelplezier.

KEES



JUDGE DREDD

Welkom in de 22e eeuw! Een atoomoorlog heeft de wereld verwoest. Op onze smeulende aardbol staan alleen nog een paar overbevolkte gigantische steden. De hele oostkust van Amerika bijvoorbeeld is uitgegroeid tot één grote stad, Mega City One, waar zo'n slordige achthonderd miljoen mensen wonen, de werkeloosheid gigantisch is en de criminaliteit zegeviert. De wet in deze grote stad wordt bepaald door de judges, geleid door Judge Dredd.

DE COMIC

In 1977 kwam de eerste Judge Dredd comic uit in het Engelse blad 2000 A.D. Al snel groeide de Judge uit tot een van de meest populaire superhelden. Hij is een cynische held; rechter, jury en beul in één, ergens achterin de dertig, die het als z'n levenstaak beschouwd om het kwaad in zijn stad uit te roeien. Hij rijdt op een grote geavanceerde 'Lawmaster' Motor, compleet met autopiloot, raketinstallatie en granaatwerper en is gewapend met zijn Lawbreaker, een gun waarmee hij warmte zoekende kogels, raketten en andere wrede goedjes kan afvuren.

DE MOVIE

Natuurlijk moet zo'n comic worden verfilmd. En natuurlijk zit daar een aantal haken en ogen aan. Voor de vertolking van Judge Dredd is gekozen voor Sylvester Stallone. Helaas zal het iedereen die van de comic houdt duidelijk zijn dat hij eigenlijk geen goede Judge Dredd is. De meesten zouden liever Clint Eastwood of Harvey Keitel in de hoofdrol zien, maar zo gaan die dingen in Hollywood nu eenmaal niet.

DE GAME

Om de film te promoten, leek het de PR-mensen wel slim om naast poppetjes, asbakken en Judge Dredd-pyjama's ook een spelletje uit te brengen. Zo gezegd zo gedaan. Er werd een side-scrollend platformspelletje gemaakt en dan kunnen er twee dingen gebeuren: of het wordt spannend, of het wordt oersaai. En precies dat laatste is gebeurd. Judge Dredd is gewoon ouwe koek, dodelijk vervelend en absoluut niet de moeite waard.

HET REGENT, HET REGENT

Als je op het eerste level aankomt, val je al meteen met je neus in de boter: het regent, en niet zo'n beetje ook. Doel van de missie is om een aantal munitiekisten op te blazen en onderweg alle bad guys onder handen te nemen.
Je hebt de beschikking over een oneindige hoeveelheid gewone kogels, een paar rubberen stun-kogels en een handjevol granaten. Met de granaten blaas je de kisten op en met de kogels schiet je de perps (slechteriken) neer. Het enige leuke is, dat, nadat je de bad guys hebt neergeschoten, ze met hun handen omhoog gaan staan. 'Guilty' staat er dan boven hun hoofd. Nu is het aan jou om ze in te rekenen en af te voeren, of ze met één harde klap naar het hiernamaals te promoveren.

TERUG!

Je bevindt je tijdens de eerste missie in Heavenly Haven, een doolhof van platformpjes, die je bereikt door kleine trappetjes. Sommige delen moet je afleggen door als een aapje aan het plafond te slingeren, op andere plekken moet je muren doorbreken of kistjes heen en weer schuiven, die je dan als opstapje gebruikt. Uitermate frusterend is het feit dat je granaten telkens opraken. Wat moet je dan? Nieuwe ammo gaan zoeken. Die ligt altijd net iets te ver terug, zodat je constant heen en weer aan het lopen bent op plekken waar je al lang bent geweest.



I'm slingering in the rain.



Gotcha!



Zouden daar games op staan?


Laat je niet kisten Judge.

GEMENE WIJSVINGERS

Judge Dredd heeft een password-functie, maar in de eerste levels is geen password te bekennen. Dit betekent dat je er met drie levens heelhuids doorheen moet komen, of helemaal opnieuw moet beginnen.
Ook de bediening laat te wensen over, vooral op de plekken waar de aktie heftig wordt. Om tussen de verschillende soorten ammunitie te wisselen, gebruik je de knoppen aan je wijsvingers. Als je duimen heftig aan het schieten en rennen zijn, lukt het je wijsvingers op een of andere manier altijd om de verkeerde ammo te kiezen. Op die manier schiet je zielige kogeltjes op monsters en gooi je ineens al je granaten achter een of ander lullig mannetje aan.

DAT DOET DE DEUR DICHT

De tweede missie speelt zich af in een gevangenenkamp. De gevangenen hebben een opstandje gestart en rennen vrolijk heen en weer, terwijl ze je met messen bekogelen. Jouw taak is om, terwijl je iedereen onderweg neerknalt, een aantal computerterminals te activeren, waardoor de gevangenisdeuren weer netjes op slot gaan. Waarom alle deuren dicht moeten als je toch iedereen afmaakt, kan je maar beter niet vragen.

LULLIG

Elke keer dat ik dacht levend door een missie te zijn gekomen, liep ik tegen de lamp. Uit de meeste vreemde hoeken komen eindbazen zetten. Ik snap niet hoe het ze is gelukt die gasten zo moeilijk te maken. Alle andere karakters heb je in een paar klappen geveld, de eindbazen mag je rustig vullen met lood tot ze praktisch uit elkaar barsten, het leven willen ze niet laten.

Je kan je de frustratie voorstellen, als je door zo'n stomme eindbaas weer helemaal opnieuw moet beginnen, want het spel is niet leuk genoeg om een level meer dan een of twee keer te spelen.

Mega City One.


Meekomen met de Judge baklap!


Leg je tegenstanders het vuur aan de schenen.


Dredd's autootje.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	1°
SPEELBAARHEID	5°

SNES
Prijs: ƒ159,95 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: Acclaim
Leverancier: Game World
Tel: 010-4369350

5⁵

Dit spel is wat mij betreft een grap. En ik moet er niet er niet eens om lachen. De Judge uit de comic heeft echt wel iets beters verdiend en zelfs voor een ordinair platformpje is het maar magertjes. Graphics en geluid zijn niet slecht, maar het spel is teleurstellend. Ik sentence de makers van dit spel guilty en zal de echte Judge Dredd uit de comics wel eventjes achter ze aan sturen.

ANDREAS



R E V I E W

SPIDER

Tot in Zimbabwe hebben ze gehoord van Spiderman. Vanwege deze bekendheid heeft Marvel Comics in samenwerking met Acclaim besloten om weer eens een nieuwe spidey-game op de markt te brengen. Ze waren er blijkbaar zo over te spreken dat ze hem maar gelijk op de SNES en de MegaDrive hebben uitgebracht.

HERKANSING

Toen ik een klein jongetje was, zat ik altijd in de supermarkt Spiderman boekjes te lezen. Ik doe dat nog steeds maar meestal komt er al snel een winkelmedewerkster aangehobbeld. "Het is hier geen leeszaal meneer", kakelt de dame in kwestie en ik mompel iets als: "ik ging hem toch kopen". Ik heb dan ook een behoorlijke verzameling Spidermans en aanverwante helden thuis liggen. Je begrijpt dat je mij dan ook altijd wakker kunt maken voor een stevig potje knokken met een paar comicbook schurken. Toen beide spellen binnenkwamen was ik erg benieuwd of Marvel er dit keer iets van gemaakt had. De eerder uitgebrachte Spiderspellen waren niet wat ik er van gehoopt had, dus was dit wat mij betreft een soort herkansing.

FLEXIBELE WERKUREN

Spiderman is in het dagelijks leven een nietszeggend knulletje die foto's maakt voor de Daily Bugle maar in zijn vrije tijd is hij een superheld. Overdag heeft onze vriend vaak problemen met zijn baas de Heer Jonah J. Jameson en in de nachtelijke uurtjes of zodra hij even weg kan (Peter Parkers werkuren zijn zeer flexibel) is hij aan het stoeien met een groot aantal levensgevaarlijke mutanten of andersoortige slechteriken.
Vandaag zit het onze held niet mee. Er is een massale uitbraak geweest in Ravencroft, een zwaar bewaakte gevangenis (niet zwaar genoeg blijkbaar) voor de crimineel gestoorden. En wie mag er de boel weer op komen lossen als het gevangenissysteem er weer eens een zooitje van maakt? Jawel onze held de muurklever. Hij moet het opnemen tegen gasten als Doctor Octopus, The Lizard, Scorpion en meer van dat soort slechte jongens (nee Laura, er komen geen slechte meisjes in voor).

DE ELLENDE BEGINT

Ik begon mijn onderzoek naar de speelbaarheid van dit spel op de SNES. Je ziet een hoop explosies in de skyline van New York. Plots komt Spidey uit de lucht vallen en belandt op een dak. "Ik dacht dat ze in Ravencroft die bad guys wel achter slot en grendel konden houden, maar daar heb ik me blijkbaar in vergist", roept die spinnekop. No shit Spidey!
De matpartij begint in de Empire State Universiteit. Zwevende cyborgs en ander gespuis zoals de Crome Drone staan klaar om Spidey een lesje te leren. Boem Boem, en daar valt de eerste tegenstander al met zijn smoelwerk op de plavuizen. Pardon!!
Twee klappen en de strijd is gestreden, ik kan weer verder. Die tegenstanders vallen dus gelijk al zwaar tegen. Toch even het bijgesloten boekje ingekeken om te zien wat onze vriend nog meer kan en wat er verder voor mij in petto is want dit schiet niet op zo.

MR.TREKDROP TO THE RESCUE

Het spinnetje schijnt inderdaad meer te kunnen dan alleen schoppen en slaan maar echt spectaculair is het allemaal niet. Een loop kick, een twee stootcombinatie en een jump kick. Als korte afstand wapen is er een soort webkogel. Als je tijdens het spel op start drukt, krijg je een scherm met iconen. Hier kun je van wapen veranderen of de hulp inroepen van een van de Fantastic Four. Buiten de webkogel kun je een gas- of verdovingsgranaat kiezen. Mr. Fantastic (Mr. Trekdrop voor vrienden) en zijn maatjes de Fantastic Four, zijn niet meer dan een paar veredelde powerups. Onderweg kun je nog meer iconen oppikken, een rood spinnekopje om je health weer op peil te brengen, een gele voor een extra leven, en een zwart witte voor onzichtbaarheid. Ook zijn er iconen voor de twee soorten granaten, extra webspul en nummer 1, 2, 3 of 4 van die fantastische figuren.

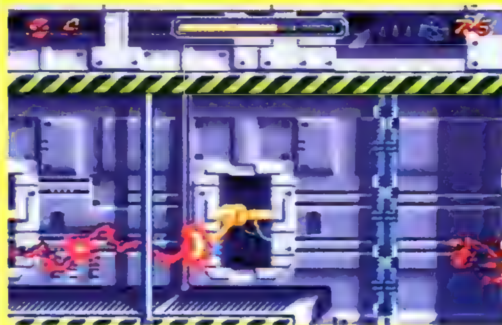
DE ELLENDE CONTINUES

Oké terug naar het spel dan maar weer. Een stuk verder in het eerste level worden de


Effe een harinkie happuh.


Hier kun je beter geen bad nemen.


Hé Spidey, achter je!


Superlijm onder je schoenen.

MAN



Toch wel makkelijk zo'n web.

slechteriken wat sterker. Even een jump kickje tussen zijn ogen planten. Na tachtig keer proberen stond ik uit frustratie op mijn joypad te springen. Dit deed ik niet omdat het niet lukte maar omdat het spel zo godvergeten langzaam reageert. Hoe verder ik in het spel kwam hoe meer ik me hieraan ging irriteren. Als je bijvoorbeeld in het Sewer terechtkomt en daar de lizard (de baas van dat onderaardse stinkende zooitje) tegen het groene lijf loopt, heb je maar liefst vijftien jump kicks nodig om echt van hem af te komen. Probeer dat maar eens als de computer je tegenwerkt met dat langzame gedoe. "Ik heb hier geen zin meer in", schreeuwde ik uit terwijl mijn katten van schrik tegen de muur opsprongen.



Het is druk in het riool.

SOMETHING COMPLETLY DIFFERENT

Eens kijken of het beter gaat op de MegaDrive, dacht ik na weer wat gekalmeerd te zijn. Eerlijk gezegd gaf ik het niet veel kans maar toch voor de zekerheid maar even gecheckt.

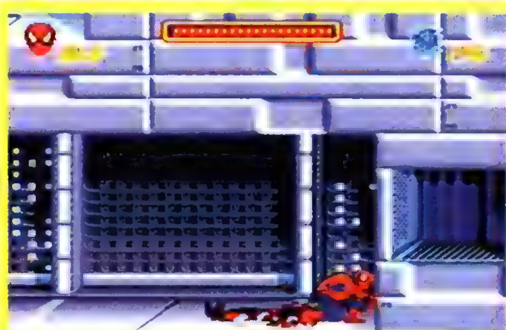
WHOAA!!!, dat loopt even een stuk lekkerder het enige probleem is dat ik geen moer zie. Aha, een lichtknopje. Nee maar, het eerste level ziet er heel anders uit. Het ziet er veel beter uit!

Ik raak de gamepad aan en weg schiet Spidey. Jawel, dit is hoe een game in elkaar moet zitten. Zo wil ik dat Spidey reageert als ik de gamepad aanraak. Nu begint het spel me pas echt te interesseren.

De aktie is prima en het stikt van de verborgen doorgangen en power-ups. De graphics zijn mooi en duidelijk en je zult veel van Spidey's ouwe vriendjes ontmoeten. De enige die naar mijn idee ontbreekt is de Kingpin.



O nee, het is de SNES-Spider.



Er moet hier ergens een doorgang zijn.

RAPPORT – SNES

GRAPHICS	6°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	3°

▲ Spidey blijft een held

▼ Spidey speelt shit

▼ Spidey is niet speedy

SNES
Prijs: ƒ179,95 Bfr. ca. 3240
Fabrikant:
Acclaim/Marvel Software
Leverancier: Game World
Tel: 010-4369350

5⁷

RAPPORT – MEGADRIVE

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Spinnespel speelt subliem

▲ Spidey blijft een held

▲ Lichtknoppen

▼ Spidey slikt spierversterkers

MEGADRIVE
Prijs: ƒ129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant:
Acclaim/Marvel Software
Leverancier: Game World
Tel: 010-4369350

7⁸

Het is niet zo dat ik nu opeens een Sega freak ben maar in dit geval ga ik zonder meer voor de MegaDrive in plaats van de SNES (en dan heb ik het nog niet eens over de prijs). Toch nog een goed spel geworden.

BAS



FLIGHT UN

M'n collega-reviewers in Engeland en Amerika noemden deze sim de beste PC flight sim die tot nu toe is gemaakt. Daaraan wil ik graag toevoegen: maar ook de meest veeleisende. Draai die spaarpot maar vast om...

NEP-SIMS

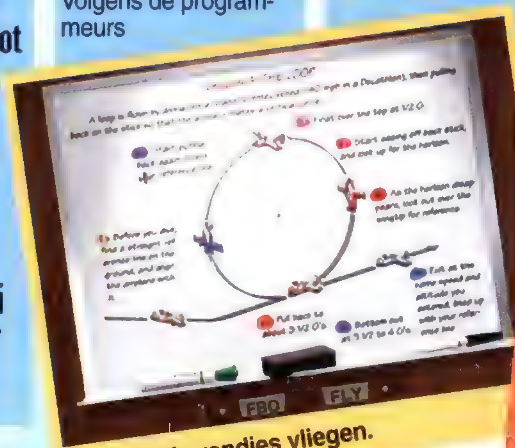
Volgens de programmeurs van Looking Glass Technologies zijn de meeste flight sims helemaal geen echte flight sims. De vliegbewegingen van deze programma's zijn namelijk meestal gebaseerd op wiskundige formules. Op die manier vliegt een vliegtuig precies zoals dat in theorie zou gebeuren. In de praktijk hebben vliegtuigen echter te maken met omstandigheden die zich niet of nauwelijks in een theoretische formule laten beschrijven, zoals veranderlijke windsnelheden en thermische krachten. Het verschil blijkt bijvoorbeeld uit het feit dat in sommige flight sims geen loopings gemaakt kunnen worden; het wiskundige model dat aan zo'n sim ten grondslag ligt kan zo'n manoeuvre eenvoudig niet aan.

ECHTE GRAPHICS

In Flight Unlimited is voor de eerste keer geprobeerd om het vliegen te baseren op de werkelijkheid van de aerodynamica, zoals de luchtstroom die over de vleugels gaat, de voortdurende kleine variaties in luchtsnelheid, de verschillende luchttemperaturen enzovoorts. Dit maakt het vliegen in de praktijk wel wat moeilijker, maar vooral realistischer.

Het zelfde streven naar realiteit komt tevens tot uiting in de zeer gedetailleerde landschappen waarover gevlogen kan worden. Deze landschappen (in Amerika en Frankrijk) zijn gemaakt met behulp van stereoscopische authentieke luchtfoto's. Het resultaat is een ondergrond die zelfs wat betreft de hoogteverschillen overeenkomt met de werkelijkheid.

Om het goed af te maken zijn de simvliegtuigen op ongeveer dezelfde manier gemaakt als de landschappen. Zelfs voor het geluid heeft Looking Glass Technologies



Een lesje in rondjes vliegen.



Tijdens de vliegles.


Cockpit van de Pitts Special S-

LIMITED

extra z'n best gedaan: de geluidstechnici stopten microfoons in en om vliegtuigen en gingen daarmee de lucht in.

LESSEN IN DE LUCHT

Flight Unlimited kan om bovenstaande redenen met recht de meest realistische flight sim van het moment genoemd worden (had ik al verteld dat zelfs de schaduwen op de juiste manier meebewegen?). Dit wil gelukkig niet zeggen dat het besturen van een Unlimited simvliegtuig net zo moeilijk is als in het echt. Dit is vooral te danken aan de uitgebreide en duidelijke vlieglessen die het programma aanbiedt. Op de grond kun je vragen om een groot aantal lessen (vijfentwintig in totaal). Deze lessen kunnen in de lucht nog eens voorgedaan worden, waarbij desgewenst zelfs pijlen voor het vliegtuig aangeven in welke richting je zou moeten vliegen. Ga je zelfstandig vliegen en stort je neer, dan volstaat een druk op de Tab-toets om de betreffende vlucht opnieuw te proberen.

PENTIUM PERIKELEN

Het realisme van deze sim krijg je overigens niet zomaar op je PC'tje, je moet er wel wat voor doen. De minimum systeemeis van een 486 DX33 kun je rustig vergeten. Flight Unlimited schreeuwt gewoon om een Pentium, en niet zomaar elke Pentium. Op een P-60 vlogen de toestellen zo haperend dat het nauwelijks realistisch genoemd kon worden. Zoals gebruikelijk zijn er wel opties aanwezig om een lagere resolutie te selecteren of de wolken in de lucht uit te zetten, maar dat levert meteen zo'n triest beeld op dat er van realisme al helemaal geen sprake is. Veel flight simmers schijnen dit soort dingen geen enkel bezwaar te vinden; hen gaat het er vooral om dat de bediening van een simvliegtuig realistisch overkomt. Ik persoonlijk kan echter geen genoegen nemen met landschappen die of mooi zijn maar stilstaan, of bewegen maar minder mooi zijn. Ik eis kwaliteit op alle fronten, maar weiger om daartoe iedere drie maanden een nieuwe computer aan te schaffen. Wat dat betreft kan het de programmeurs best kwalijk worden genomen dat ze geen rekening houden met de hardware die de gemiddelde gamer in huis heeft staan.

KIJK NU NOU

Terug naar de sim. Flight Unlimited is voorzien van een aantal verschillende camerastandpunten die soms een akelig mooi beeld kunnen tonen. Om te beginnen is er uiteraard het gewone uitzicht vanuit de cockpit. Visueel is dit het minst interessant (tenzij iemand de metertjes en wijzertjes mooi vindt) maar wel het meest functioneel. Spannend wordt het bij het inschakelen van de volgcamera of de buitencamera waarmee het toestel van alle kanten bekeken kan worden, al is het schier onmogelijk om behoorlijk te vliegen als je het toestel vanaf de zijkant ziet. Er is ook een filmcamera aanwezig die om de paar seconden automatisch het toestel vanuit een andere positie laat zien. Dit levert de meest spectaculaire beelden op, maar is even onmogelijk wat vliegen betreft als met de buitencamera. Een automatische piloot had hier best op z'n plaats geweest, maar die mogelijkheid ontbreekt helaas.

STORM-LUCHT-BAAN

Als extraatje voor de stuntvliegers bevat Flight Unlimited ook een soort hindernisbaan in de lucht. Hierbij is het de bedoeling om door en over allerlei hoepels en andere obstakels te vliegen, ongeveer op de manier zoals dat in de space sim X-Wing gebeurt. Met realisme heeft zo'n onderdeel natuurlijk niets te maken, maar leuk is het wel.

GEEN GESCHIET

Ik zeg het niet vaak, maar deze keer is het absoluut aan te bevelen om de handleiding te lezen voordat het luchtruim wordt gekozen. Niet omdat de sim anders volkomen onbegrijpelijk is, integendeel, maar deze handleiding is zeer goed en begrijpelijk geschreven en bovendien nog interessant ook.

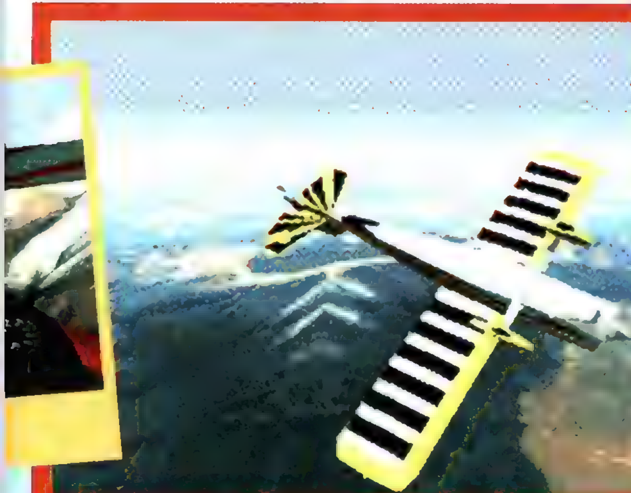
Voor de duidelijkheid: voor schietliefhebbers is Flight Unlimited niet geschikt. De vier propeller-toestellen (een Bellanca Decathlon, een Pitts Special S-2B, een Sukhoi SU31 en een Extra 300S) zijn allemaal vliegtuigen die vooral bedoeld zijn om het vliegen te leren en om luchtacrobatiek en stuntvliegen te beoefenen. Voor dat doel is ook een zweefvliegtuig, de Grob G-103A, in het assortiment opgenomen. Voor het geval iemand zich afvraagt wat de lol van zo'n spel is als er niets is om stuk te schieten of plat te bombarderen: Flight Unlimited is vooral leuk omdat je kunt leren hoe je moet vliegen, niets meer en niets minder.



Soms vliegt ie als een raket.



Chase cam achtervolgt Bellanca Decathlon.



Ondersteboven in de Bellanca Decathlon.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

+ Zeer mooi
+ Zeer realistisch
+ Veel vliegplezier
- Zeer snelle PC vereist

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60 (liefst sneller), 8 Mb RAM, 25 Mb schijfruimte, SVGA, double speed CD-ROM speler, muis, joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Looking Glass Technologies
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

8

Wil je leren vliegen? Koop Flight Unlimited. Wil je realistisch vliegen? Koop Flight Unlimited. Wil je vloeiend vliegen? Koop een Pentium 90 of sneller. Wil je vliegen en schieten? Koop wat anders.



PINBALL MANIA

Voor de derde keer staat 21st Century Entertainment met een flipperkast sim in de PU. Moet kunnen, want flipperkasten maken kunnen die gasten wel.

VIER KASTEN

Ook Pinball Mania heeft weer vier kasten; Tarantula (de spin dus en verreweg de leukste kast van de vier), Jailbreaker (in de vorm van een rechtszaal met een zeer Engels uitziende rechter), Kick off (alleen voor voetballiefhebbers) en Jackpot (voor de gokkastverslaafden onder ons).
Het grote verschil met de vorige twee in de PU beschreven flipperspellen is dat je deze keer wel het muziekje tijdens het spelen kunt uitzetten. Helaas of gelukkig, dat hangt van je smaak af, zijn de geluidseffecten zo luid dat ik na een tijdje spelen geprobeerd heb om ook die uit te zetten, maar dat bleek niet te kunnen.

VLOEIENDER?

Een andere optie die het vermelden waard is, is dat je kasten steiler of juist vlakker kunt zetten. Trouwens, volgens Ben lijkt het erop dat het scrollen vloeiender gaat dan bij de voorgangers van Pinball Mania, maar dat kan natuurlijk ook aan zijn overspannen verbeelding liggen.
Verder is er eigenlijk niet al te veel bijzonders over Pinball Mania op te merken. De mensen van 21st Century Entertainment weten waar ze mee bezig zijn als ze flipperkastsims maken.

De Tarantula-kast is de leukste van de vier.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Flipperen is gewoon leuk
▲ Tarantula-kast
▼ Geluidseffecten iets te luid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ89,- Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: 386-33, 4 Mb RAM, 3Mb schijfruimte, MS-DOS 3.3, geluidskaart, VGA kleurenscherm
Fabrikant: 21st Century Entertainment Leverancier: Computer Collectief
Tel: 020-6223573

7

Flipperen is en blijft een verslavende bezigheid. Als ik er eenmaal mee begin is het ontzettend moeilijk om er mee te stoppen en dat geldt ook voor Pinball Mania en dan met name de Tarantula-kast.
LAURA



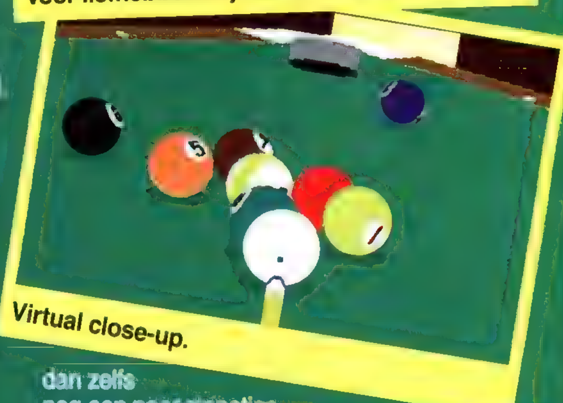
VIRTUAL POOL



Soms zijn PU-redacteuren hoogst ontevreden over de hen toebedeelde paginaruimte. Neem nu Virtual Pool, een schitterende biljart sim waarvoor ik slechts een halve pagina heb gekregen. Het is gewoon niet eerlijk!



Voor liefhebbers zijn er ook rode lakens.



Virtual close-up.

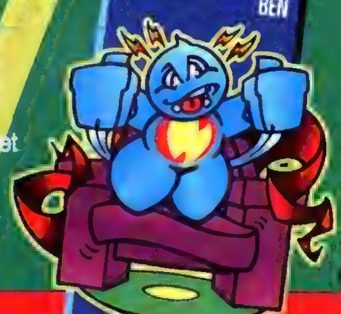
BALLENNUMMERS

Waar te beginnen als ik moet woekeren met het aantal woorden? Ik zou kunnen vertellen over het geinige doch informatieve filmpje over de geschiedenis van het edele poolspel. Ook zou ik m'n goedkeuring kunnen uitspreken over de heldere manier waarop diverse poolspelen worden uitgelegd, of ik zou m'n waardering kunnen uitspreken voor de algemene pooltechnieken die voormalige wereldkampioenen op deze CD demonstreren, om nog maar te zwijgen over de 'trickshots' die nauwkeurig en duidelijk uitgelegd worden.

GEEN KEUS

Zou ik besluiten om niet te veel aandacht te besteden aan de filmpjes, dan zou er meer ruimte overblijven om m'n lof te uiten over de eenvoudige bediening van het spel, de bijzonder mooie 3D-beelden van de speeltafels en de grote keuze aan diverse poolsoorten. Dan zou er wellicht zelfs wat ruimte overblijven om te beschrijven hoe prettig en makkelijk het is om het spel van alle mogelijke kanten te bekijken. Wie weet zou ik dan zelfs nog een paar zinnetjes kunnen wijden aan de overtuigende geluidseffecten en vooruit, misschien zou ik zelfs het enige minpuntje kunnen noemen dat het iets minder realistisch maakt: er is maar één keu om (niet) uit te kiezen.

Helaas is er geen ruimte om alle positieve kanten van Virtual Pool te beschrijven, daarom laat ik het noodgedwongen bij: Virtual Pool is cool. Echt wel.
BEN



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Realistisch
▲ Uitgebreide uitleg
▲ [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 386 SX40, 4 Mb RAM, SVGA, single speed CD-ROM speler, muis, geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

8⁵

PLAYST
SPECIAL

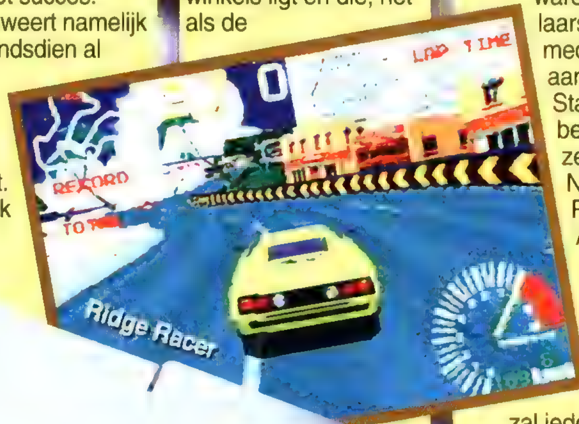
De hele gameswereld heeft er naar uitgekeken en vanaf eind september zal hij dan eindelijk in de winkels liggen; de PlayStation, de veel besproken 32-bit spelconsole van Sony. Voor het eerst is er een concurrent die serieus tegen de heersende grootmachten Sega en Nintendo kan aanschoppen. Een gevreesd alternatief voor de Saturn en Ultra 64. Natuurlijk keek Power Unlimited als eerste tijdschrift in Nederland naar de PlayStation en zijn zwarte CD's.

GEHEIM

In het geniep is Sony altijd een beetje jaloers geweest op het succes van Sega en Nintendo. De in 1946 opgerichte Japanse miljardenfirma is razend populair met haar walkmans, TV's, video- en hifi-apparatuur, maar gek genoeg niet in de spelletjesmarkt.
In 1988 kocht Sony platenmaatschappij CBS en een jaar later filmgigant Columbia Tristar en zo ging entertainment een steeds grotere rol spelen. De volgende stap was dat Sony zelf videospellen ging uitbrengen voor Nintendo- en Sega-systemen. Rond die tijd stapten er zelfs een paar Sony eindbazen naar hun collega's van Nintendo om in het diepste geheim te praten over een samen te ontwikkelen nieuwe CD-ROM spelmachine. Dat ging even goed, maar al snel kregen ze ruzie over de verdeling van de royalty's en vielen de plannen in het water. Alhoewel, Sony was zo enthousiast geraakt dat ze besloten om alleen verder te gaan. Zo werd in november van het vorig jaar de PlayStation in Japan geïntroduceerd.

ZWARTE CD'S

Die introductie bleek een groot succes. Sony beweert namelijk dat er sindsdien al 1 miljoen machines zijn verkocht. Natuurlijk zat de concurrentie niet stil. Nintendo komt in april met haar grote trots, de Ultra 64. Sega heeft inmiddels de Saturn, die al sinds juli in de Nederlandse winkels ligt en die, net als de PlayStation, een uitermate goede start in Japan meemaakte. Waarom wordt het onervaren Sony dan niet vreselijk zenuwachtig, want ook 3DO, Atari, Neo Geo en CD-i proberen (zonder gigantische successen, trouwens) hun eigen stukkie af te bakenen? Nee, Sony blaakt van het zelfvertrouwen omdat enorm veel software-ontwikkelaars hun medewerking aan de PlayStation hebben toegezegd. Namco, Psygnosis, Acclaim, Electronic Arts, Konami, Virgin, noem maar op, eigenlijk zal iedere groot software-huis van die zwarte schijfjes gaan maken.



NIET COMPATIBEL

Zwarte CD's? Inderdaad, ieder PlayStation-spel wordt geperst op een zwarte CD. Die CD's kun je in geen enkele andere machine gebruiken. Sterker nog, terwijl de eerste converters voor de Saturn al zijn gesignaleerd (om Japanse en Amerikaanse NTSC-games op de Europese PAL-machines te kunnen spelen, of omgekeerd), beweert Sony dat de NTSC en PAL uitvoeringen niet compatibel zijn. Met andere woorden, er



Power Unlimited

ATION



GAMES, GAMES, GAMES

Wat is een superdeluxe nieuwe gamesmachine zonder games? Juist, een nutteloos apparaat. Maar wees gerust, Sony heeft grootse plannen. Bij het uitkomen van de PlayStation kun je al meteen beschikken over minimaal acht titels (zie de lijst voor september). Voor het eind van het jaar liggen er minstens vijfentwintig PlayStation-spellen in de schappen en binnen nu en een jaar wil Sony zo'n dikke honderd CD's uitbrengen. Hier volgt de eerste, officiële release-lijst, maar hou een slag om de arm, want deze informatie kan nog worden aangepast.

September		
Gunners Heaven	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Wipe Out	ƒ 129,95	Bfr. 2449
3D Lemmings	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Novastorm	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Kileak The Blood	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Toshinden	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Ridge Racer	ƒ 129,95	Bfr. 2449
Parodius Deluxe Pack	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Oktober		
Jumping Flash	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Destruction Derby	ƒ 129,95	Bfr. 2449
Discworld	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Air Combat	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Cybersled	ƒ 119,95	Bfr. 2249
Mortal Kombat III	ƒ 134,95	Bfr. 2599
November		
Tekken	ƒ 134,95	Bfr. 2599
Januari		
Motor Toon G.P.	NNB	NNB


Toshinden

HARDWARE & PINGELS

Hieronder staan alle prijzen van de PlayStation en zijn uitbreidingsmogelijkheden op een rijtje. Dit zijn de winkel(richt)prijzen, inklusief btw. Over niet al te lange tijd zullen bovendien nog beschikbaar komen: een racestuur, een multi-tap (voor het koppelen van maximaal acht andere machines) en een speciale controller van Namco (met een roteerbare midden-as). Wat deze extra's gaan kosten, is op dit moment nog niet bekend.

PlayStation	ƒ 796,00	Bfr. 14445
Controller	ƒ 74,95	Bfr. 1449
Memory Card	ƒ 59,95	Bfr. 1099
Muis	ƒ 74,95	Bfr. 1449
Link kabel	ƒ 59,95	Bfr. 1099
Euro AV kabel	ƒ 104,95	Bfr. 1999
RFU adapter	ƒ 59,95	Bfr. 1099
ASCII Pad	ƒ 89,95	Bfr. 1699
ASCII Stick	ƒ 149,95	Bfr. 2799

kunnen geen converters voor worden gemaakt omdat er op iedere CD een aparte codering staat die dit verhindert. Ben je dus geïnteresseerd in speciale Japanse of Amerikaanse games die niet in Europa verschijnen, dan zul je er dus een NTSC-machine bij moeten kopen.

Wat heeft die PlayStation nu allemaal te bieden? De krachtige 32-bit motor van de PlayStation werkt via een aantal chips die uitzonderlijk mooie beelden op het TV-scherm kunnen toveren. Ondanks de 16,7 miljoen kleuren, beeldvullende graphics en hoge resolutie kan de machine enorm complexe grafische berekeningen aan die prachtige en heel realistische animatie en videobeelden opleveren. Bovendien geeft de PlayStation 24-kanalen (44.1 Hz) stereo geluid weer, zodat er muziek en geluidseffecten mogelijk zijn die niet van echt (audio CD's)zijn te onderscheiden. De eerste generatie games maken al meteen goed gebruik van die fantastische video- en geluidsopties, zo zul je op de komende pagina's kunnen lezen. Jammer genoeg, krijg je bij de PlayStation maar één controller, die overigens wel groter wordt en een langere kabel krijgt dan de eerste, Japanse uitvoering. Gelukkig zijn er veel uitbreidingsmogelijkheden. Van racestuur en muis, tot geheugenkaarten (voor de opslag van scores en standen) en joysticks.

KALE PRIJS

Sony zal de PlayStation dus behoorlijk 'kaal' gaan verkopen. Dat wil zeggen; met slechts één controller, een standaard SCART-kabel en zonder games. Sega levert *wel* een spel bij hun Saturn (Virtua Fighter). Omdat je zonder spellen vrij weinig aan de PlayStation hebt, zul je er dus minstens één titel bij moeten kopen. Tel je dan de prijs van bijvoorbeeld Toshinden bij de prijs van de PlayStation op, dan kost de machine van Sony geen ƒ 769 maar opeens ƒ 888,95. Dat is toch nog altijd een verschil van ƒ 261 met de prijs van de Saturn! (Alle Saturn-prijzen vind je overigens op een van de nieuwspagina's). Dit zijn geen misselijke bedragen, maar je weet in ieder geval zeker dat er veel bloedmooie spellen voor zullen uitkomen en er is altijd een kans dat de prijzen ooit nog eens zullen zakken als de systemen een succes blijken of de concurrentie nog sterker wordt.

SPELLEN GETEST

Op de komende pagina's vind je (p)reviews van de eerste games die wij van Sony kregen aangeleverd, waarvan het merendeel snel beschikbaar komt. Alleen het grappige Motor Toon Grand Prix verschijnt pas na de kerst in verband met problemen met de naam van het spel. Vanaf nu zal Power Unlimited dus regelmatig nieuwe titels voor de PlayStation (en de Saturn) gaan testen. Volgende maand staat er trouwens nog iets bijzonders op stapel, dan gaan we alle opties van de PlayStation en Saturn eens goed met elkaar vergelijken in een streng, maar rechtvaardig onderzoek. 'The battle of the giants' is begonnen!

Volgende maand in Power Unlimited:

THE BATTLE OF THE GIANTS

PLAYSTATION VS SATURN

RIDGE R

In de arcade is Ridge Racer al tijden een van de favorieten van de race-liefhebbers. Prachtige graphics, dito geluid en bloedsnelle aktie, kortom alle ingrediënten voor een tof racespel. Mijn verwachtingen zijn dan ook hoog gespannen. Kan Ridge Racer op de PlayStation zijn arcade-broertje evenaren?

SOLO RACER

Laat ik beginnen met een teleurstelling. Net als Daytona USA op de Saturn is Ridge Racer een racespel voor één persoon. Nu hebben we gehoord dat je dit spel toch met z'n tweeën kan spelen maar dat moet dan wel met twee TV's en twee aan elkaar verbonden PlayStations. Spelen met z'n tweeën lijkt dus pas een optie als de PlayStation zo'n succes wordt dat niet alleen jij maar ook je vrienden dit apparaat in huis hebben.
Met deze gedachte in het achterhoofd starten we de machine...

SPACE INVADERS

Zoals gebruikelijk bij CD-consoles moet je even wachten tot het spel is geladen. Natuurlijk verschijnt dan het PlayStation logo in beeld maar dan ineens krijg je het aloude spelletje Space Invaders voorgeschoteld. Het duurt slechts een paar seconden maar dit spelletje zit er niet alleen voor de grap in. Als het je lukt in die paar seconden alle vijandelijke vliegtuigjes neer te knallen, krijg je zomaar acht extra auto's ter beschikking!! Als dat niet lukt heb je de keus uit vier race bolides die niet alleen qua uiterlijk van elkaar verschillen maar ook totaal andere rij-eigenschappen hebben. Acceleratie, topsnelheid, besturing en grip op de weg zijn per auto totaal afwijkend. Racen met allersnelste bolide is alleen weggelegd voor de geoefende Ridge Racer want ga er maar vanuit dat je dat snelheidsmonster niet zomaar eventjes veilig de bochten doorloodst.

OOG STRELEND

In feite is er in eerste instantie slechts één (straten)circuit in dit spel waar eventueel een verlengstuk bij kan worden gekozen. Dat lijkt weinig maar het parcours is zo mooi vormgegeven dat je er niet snel op uitgekeken raakt. Bedenk daarbij dat bij veel andere racespellen met een grotere keuze aan circuits, de parcours vaak veel op elkaar lijken en lang niet zo mooi zijn.
Natuurlijk ben je tijdens het racen zo intensief bezig dat je nauwelijks oog hebt voor de omgeving maar het is werkelijk een prachtig gezicht als je, net voordat je een tunnel inrijdt, een helicopter een paar centimeter boven je dak ziet opdoemen.

SPEAKERS OPEN

Nu we het toch over de graphics hebben, die zijn fenomenaal. Flatgebouwen, bruggen, bootjes en zelfs een opstijgend vliegtuig... ze worden hier en daar in de achtergrond wat langzaam opgebouwd maar het ziet er allemaal even gelikt uit. Hoogtepunt vond ik de twee tunnels. Dat zijn niet alleen qua uiterlijk de prachtigste die ik ooit in een racespel ben tegengekomen, je zou het moeten horen... Het is net of je met je raam open en een vaartje van 140 km door de Coentunnel scheurt.
Met het geluid zit het sowieso wel goed. Geen zielige koffiemolentjes of elektrische heggescharen, nee racewagens dat is wat je hoort. Illustratief daarvoor is ook het moment waarop je na een venijnige bobbel even loskomt van de grond. Kom je weer terug op het wegdek dan hoor je precies dat geluid, zoals bij landende vliegtuigen, van banden die langzamer draaien dan bij de snelheid hoort.
Je hebt overigens ook de keuze uit zes verschillende muziek tracks die (en dat is ook zo) voor het spel lijken gemaakt. Zet die TV-speakers dus helemaal open!
Ik heb het nog niet geprobeerd maar het moet mogelijk zijn om, na het laden, het spel eruit te halen en dan tijdens het spelen je eigen favoriete muziek CD uit de speakers te laten knallen. Ik zal dat binnenkort eens uitproberen met een van mijn exemplaren uit mijn Ronnie Tober-collectie.

EVEN WENNEN

Goed, waar waren we gebleven. Graphics prachtig, ge-



Onderin kun je aangeven welke muziek-track je wilt horen.


Winnend over de finish.



De 'Direct view' stuurt lekker strak.



Een klein meningsverschil in de tunnel.

RACER



luid uitmuntend, tijd voor het racen zelf.
De pads van de PlayStation liggen lekker in de hand maar het is echt wel even wennen om die karretjes door de bochten te sleuren. Zeker als je kiest voor de 'view' achter de auto is scherp sturen niet altijd even makkelijk. Pas na een uitgebreide kennismaking met rotspartijen, wegversperringen en vangrails lukt het me om de auto met de meest strakke besturing zonder kleerscheuren over het circuit te jagen. Kies je voor de directe view op de weg, dan lijken de bolides net even sneller te reageren.
Het crashen is overigens niet zo spectaculair als bijvoorbeeld bij Daytona USA. Geen afgrijselijke salto's of ingedeukte motorkappen: na een flinke tik tegen de rotsen (die natuurlijk wel snelheid kost) of een lullige bots tegen een van je elf tegenstanders kan je auto gewoon weer ongeschonden verder rijden.
Die tegenstanders maken het je ook niet al te moeilijk. Ze gaan weliswaar niet opzij maar afsnijden of expres tegen je aanrijden is er niet bij.



Ineens duikt de helicopter op.



Ritje langs de boulevard.

MOEILIJK, MOEILIJKER...

Tijdens het racen passeer je verschillende 'checkpoints'. Lukt het je om binnen de vastgestelde tijd deze punten te passeren dan is er niets aan de hand maar anderskrijg je onverbiddelijk de kreet 'Time is up' in beeld en de uitnodiging om het nog eens te proberen. Wil je het jezelf moeilijker maken, kies dan voor een race met schakelen. Alle auto's beschikken over een zes-versnellingsbak en je lijkt soms wel vier handen nodig te hebben om dan nog redelijk te presteren.
Voor de echte experts is er de mogelijkheid om het spel noch linker te maken. Maak na de start van de race direct een bocht van 180 graden en rij de verkeerde kant op. Je komt nu een muur tegen waar je dwars doorheen kunt. Vanaf dit moment rij je in de zogenaamde 'mirror mode', dat wil zeggen je rijdt een race in tegenstelde richting. Retemoeilijk!



Het vliegveld is dichtbij zo te zien.

EXTRA'S

Helaas is het in de standaarduitvoering van de PlayStation niet mogelijk om je Ridge Racer records te saven. Zo lang als je speelt houdt de machine het voor je bij maar zet je 'm uit dan raakt die info verloren. Een Memory Card kan dat euvel verhelpen maar die moet je er wel bij kopen. Zeker is verder dat er in Ridge Racer extra auto's en extra circuits zitten verstopt. In een volgende PU krijg je daarover meer te horen.

Ridge Racer is een bijna perfecte kopie van de arcade game. Geluid, graphics en gameplay staan op een hoog niveau en doen je haast vergeten dat je het in je eentje moet spelen en de circuit-keuze aan de magere kant is.







Ik zou maar snel moven als ik haar was.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	9^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- Racen in je eentje
- Saven alleen met memory card

PLAYSTATION
Prijs: ƒ129,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-250721

8^{4}



R E V I E W

GUNNERS HEAVEN

Wie denkt dat alle spellen die uitkomen voor de nieuwste 32 bit consoles alleen maar bestaan uit fantastische texture mapped 3D graphics, komt bedrogen uit. Zo is Gunners Heaven op het eerste gezicht een doodgewoon platformspel dat niet zou misstaan op de SNES of MegaDrive.



Axel knalt met 22.000 volt.

WEINIG ORIGINEEL

Gunners Heaven heeft als spel heel erg veel weg van Gunstar Heroes dat ooit verscheen voor de Mega-Drive. De overeenkomst is zelfs zo sterk dat je bijna zou gaan denken dat de ontwerpers van dat spel ook aan Gunners Heaven hebben meegewerkt. Het spel is er in ieder geval door geïnspireerd, dat is zeker. Je zou verwachten dat voor de introductie van een console als de PlayStation flink gewerkt zou worden aan de meest fantastische en originele games. Wat ik echter onder ogen heb gehad, viel wat dat betreft een beetje tegen. Maar goed, terug naar Gunners Heaven.

AXEL & RUKA

In Gunners Heaven moeten Axel Sonics en Ruka Hetfield het in een shoot'm up opnemen tegen ontelbare soldaten, tientallen subbosses en zes superbosses. Een bekend gegeven dus.

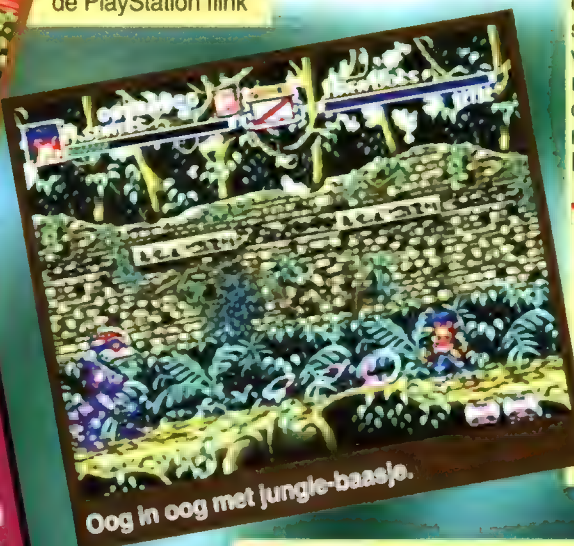
Maar het geweld waarmee deze man en vrouw hun tegenstanders te lijf gaan is opzienbarend. De karakters zijn uitgerust met een wapen dat vier verschillende dodelijke stralen kan uitbraken. Afhankelijk van het level en de bosses maak je als speler een keuze welk wapen het meest effectief is.
In de standaard vorm zijn de wapens niet echt spectaculair maar bij elke neergeknalde tegenstander kunnen power-up seconden verzameld worden. En die power-ups liegen er niet om! Het hele scherm wordt dan gevuld met ontploffingen, uit elkaar spattende obstakels en neergemaaide tegenstanders. Erg indrukwekkend!

TOCH 32 BIT

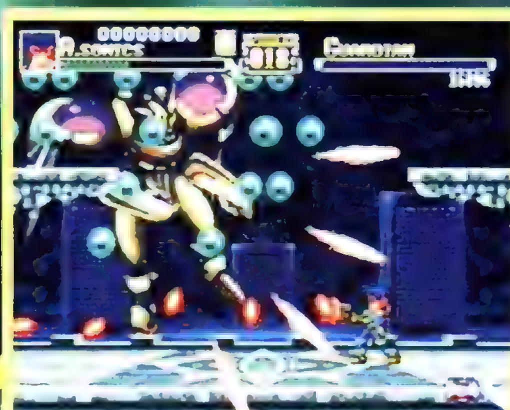
Alhoewel het concept van Gunners Heaven behoorlijk simpel is, is toch te merken dat je te maken hebt met de rekenkracht van de PlayStation chips. Ondanks de, over het algemeen, beperkte graphics verloopt het beeld uiterst soepel. Vooral de reusachtige bosses bewegen met een sierlijkheid die alleen op 32 bit niveau op je scherm te toveren is. En op het moment dat Axel of Ruka een van hun mega-bommen laten exploderen, sla je helemaal steil achterover. Daarnaast is de bediening van de karakters formidabel: in alle richtingen springen, glijden, schieten, uitgooien van klimlijnen, het gaat allemaal even soepel.

HARDCORE

Ik denk dat Gunners Heaven alleen is weggelegd voor de hardcore gamers onder ons. Er is namelijk geen mogelijkheid om een moeilijkheidsgraad in te stellen en de standaard waarop de programmeurs het spel hebben ingesteld is hoog, erg hoog. Alleen door handig gebruik te maken van de mogelijkheden van de karakters en de wapens (en met een flinke dosis geduld) kan het spel uitgespeeld worden. Of je moet natuurlijk je toevlucht zoeken tot de heilige codes waarmee je zo door het spel wandelt. Ze bestaan, dat is zeker. Wij hebben ze, dat is zeker. Maar we geven ze nog niet, dat is zeker...



Oog in oog met jungle-baasje.



Tegen deze eindbaas kun je het wel shaken.

RAPPORT

GRAPHICS	6⁹
GELUID	7¹
ORIGINALITEIT	5⁹
SPEELBAARHEID	8⁹

- Niet echt origineel
- (Te) moeilijk?

PLAYSTATION
Prijs: ƒ119,95 Bfr. ca. 2250
Fabrikant: Sony
Distributeur: Konami
Tel: 035-250721

7²

Ondanks het feit dat Gunners Heaven een spel is waar de echte gamer zich helemaal in kan verliezen, valt het geheel toch een beetje tegen. De graphics zijn naar mijn idee net iets te simpel voor zo'n reus als de PlayStation. Hierdoor blijf je het idee hebben dat je gewoon op een ordinaire 16 bitter aan het spelen bent.
THOMAS





MOTOR TOON GRAND PRIX

Wie van de redactieleden heeft de meeste ervaring op het gebied van racen? Juist, Ed de eindredacteur. Top Gear 3000, Daytona USA, Ridge Racer, geen gevecht is te groot voor hem. Maar toen lag daar Motor Toon Grandprix. Is dit dan de race die hem eindelijk eens van zijn troon zou kunnen stoten?


Die Toon boy's and girls kunnen ook vliegen!

RACE-KONING

Al vanaf zijn introductie op de redactie beweerde Ed dat hij een racekoning was, of je het nu wilde horen of niet. Volgens hem groeide hij zowat op in de kart, zo'n klein racemonster waarin ook Jos Verstappen zijn roots heeft liggen. Het was dus duidelijk: Ed was onverslaanbaar op racegebied. Maar is dat wel zo? Nog nooit is hij een directe confrontatie met de andere redactieleden aangegaan. Alleen Edwin heeft eens tegen hem mogen racen en grandioos verloren. Het is alleen de vraag of onze hoofdredacteur wel in vorm was. Een enkele race zegt natuurlijk niets. Nee, het werd eens tijd voor een direct gevecht. Een gevecht met mij!

TWO PLAYERS

Motor Toon leent zich perfect voor een directe strijd. Waar Daytona USA en Ridge Racer nog achterblijven met hun 'one-player' optie, is Motor Toon het eerste racespel in de nieuwe generatie waarbij je tegen elkaar kan rijden. Dat luchtte mij wel een beetje op want hoe mooi de graphics van die nieuwe racespellen ook mogen zijn, het leukste is om elkaar op de circuits het leven zuur te maken. En ik zou het leven van Ed op racegebied behoorlijk overhoop willen gooien.

VREEMDE WAGENS

De bolides die op de circuits van Motor Toon rondrijden zijn absoluut niet te vergelijken met die van welk ander racespel dan ook. De titel 'Toon' maakt al duidelijk dat het hier gaat om cartoonachtige karakters in waanzinnig vormgegeven racemonsters. Zo kan je kiezen uit vijf verschillende coureurs: Captain Rock, Princess Jean, Bolbox, Raptor & Raptor en de Penguin Bros.. Ieder heeft zijn of haar eigen unieke wagen. De maximum snelheid en acceleratie onderling verschilt nogal maar dit wordt weer gecompenseerd door de wegligging.

VREEMDE CIRCUITS

De circuits lopen ook al enorm uiteen. Geen parcours is hetzelfde. De eerste Grandprix baan is nog vergelijkbaar met een van de circuits van Ridge Racer maar daarna wordt het steeds idioter. Plastic Lake is een ronduit psychedelisch circuit met vreemde kleuren en banen en Gulliver House lijkt verdacht veel op een scenery uit Micro Machines: racen door wasbakken, biljarttafels en keukens. En dan zijn er nog tien andere tracks van flipperkasten tot en met ijzige banen, gek word je ervan. En Ed ook. Hij weigerde tegen mij te racen op zulke belachelijke banen in van die idiote wagens. "Vraag maar even aan Edwin of hij wil. Ik ben een professional. Pro's houden zich niet bezig met dit kinderachtige gedoe..." Volgens mij is ie gewoon bang!


De Penguin Bros scheuren naar de finish.


Prinses Jean heeft zowaar een PlayStation gespot.


Het wagentje van Captain Rock van voren gezien.

Motor Toon is voor een deel te vergelijken met Ridge Racer, maar dan in een simpele uitvoering voor de jongere gamer. Maar hoe simpel Motor Toon ook mag lijken, je kan het met z'n tweeën spelen. Dat maakt Motor Toon voor mij een topper.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁸
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Twee spelers
▲ Fantastische wagens
▲ Mooie graphics
▼ Weinig spektakel

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-250721

8⁶

TEKKEN

DOPE IN JAPAN

Namco heeft in het verleden al enkele klassiekers uitgebracht zoals Pac Man, Galaga en Galaxian, maar dit is toch echt het beste dat ze ooit vervaardigd hebben. Tekken werd een half jaar geleden gelanceerd in de arcade.

Hier in de lage landen heeft Tekken het altijd moeten afleggen tegen populaire kasten als Killer Instinct. In Japan, het land waar ze weten wat dope is, staat Tekken al sinds een half jaar in de top 3 van de arcade.



Eén blow van Heihachi kost een derde van je kracht. De studiebollen begrijpen dat dat veel is.

FREE FIGHTERS

Zoals gebruikelijk, heeft ook ieder personage in Tekken een persoonlijke reden om met de ander op de vuist te gaan. Een vaststaand gegeven is dat de heftige kloppartijen plaatsvinden op een internationaal Free Fight-toernooi.

Kazuya balt zijn vuisten voor nobele doeleinden: geld en macht. De jonge martial artist heeft het voorzien op de functie van algemeen directeur van Mishima Corporation, een multinational die gerund wordt door zijn vader. Maar de hoge heren laten ze zich niet één, twee, drie van de troon wippen en verdedigen zich. Als kroon op zijn werk smijt Kazuya uiteindelijk zijn lamgeslagen vader in een ravijn.

Paul Phoenix is louter en alleen uit op wraak voor zijn broer, River Phoenix, die overleed aan een overdosis. Hij verdenkt Kazuya ervan zijn broer de fatale drugs te hebben verkocht. Zijn specialiteit is judo; 'de zachte weg'. Maar als je ziet hoe Paul zijn tegenstanders aanpakt, is 'de weg' misschien meer gepast.

Jack is niet echt in staat om zelf een levensdoel te kiezen. Hij is tenslotte een door de Russen geprogrammeerde vechtmachine; het prototype van een nieuw model android-soldiers. Wanneer Jack wint wordt de produktie van miljoenen Jack's in werking gezet zodat de communisten eindelijk de wereld kunnen veroveren.

King is een Mexicaanse priester die een wanbeleid voert in het lokale weeshuis. De door de overheid toegekende subsidie gebruikt King om zijn flippo verslaving te bevredigen. Nu de bank niet langer meer krediet verleent, is King genoodzaakt zijn religieuze luipaard-krachten te gebruiken om de hoofdprijs te winnen in het toernooi.

Yoshimitsu is niet van plan om het toernooi tot het einde toe bij te wonen. Zijn gevechten zijn slechts een afleidingsmanoeuvre om zijn kornuiten er vandoor te kunnen laten gaan met het prijzengeld. Wanneer deze geharnaste struikrover onverwacht het toernooi wint, blijkt hij volkomen gestoord te zijn en geeft hij zijn zuurverdiende geld aan een paar zwervers.

Marshall Law is de man van de combo's. De man die je snel uit je lijden verlost. Gehuld in een funky Nike trainingspak is hij absoluut één van mijn favorieten.

Michelle is de vrouw van mijn dromen; deze beeldschone Indiaanse laat niet met zich sollen. Hoewel haar motivatie van een vage spirituele aard is, gedraagt ze zich niet bepaald vredig.

Nina oogt als de doorsnee Japanse huisvrouw maar achter deze façade schuilt een moordmachine die voor niets terugdeinst. Ze vecht snel en is in staat om tienvoudige combo's uit te voeren.

DE EINDBAZEN

Een sterk punt van Tekken is dat ieder personage zijn eigen eindbaas heeft. Hoewel ze soms verdacht veel op hun uitdagers lijken, is dit toch een heuse traktatie, niet in de laatste plaats omdat je, wanneer je een eindbaas verslagen hebt zonder ook maar één battle te hebben verloren, je deze kunt toevoegen aan de lijst van characters die je kunt besturen.

Lee Chao Ling is de onderdirecteur van Mishima Corporation. Hij is degene die Kazuya moet weerhouden van het vermoorden van zijn vader.

Nina Williams treft aan het eind van de rit haar aanzienlijk zwakkere zus.

Wang Jing Rei is een sterkere Michelle Chang. Armor King is een gepantserde tegenhanger van onze priester King. Geruchten over satanische inmenging gonzen in de wandelgangen.

Kunimitsu is een voormalige crime-partner van Yoshimitsu die zijn deel van de buit wil.

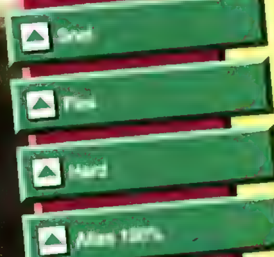
Jack heeft een zware klap te verduren als hij bij de eindbaas komt. Dat is bij hem

Tekken is één van de wreedste vechtspellen die ik ooit gespeeld heb. Als ik het vergelijk met de twee andere drie dimensionale spelen van het moment; Virtua Fighter en Toshinden dan kan ik niet anders zeggen dan dat het haast lijkt of de andere twee titels slechts voorstudies waren van dit meesterwerk. Niet alleen vind ik de graphics nog meer tot de verbeelding spreken, maar ook de bottenkrakende soundeffects, de hypnotiserende muziek, de extreem gewelddadige moves... kortom alle facetten die een vechtspel tot een succes maken, zijn bij Tekken 100 % voor de bakker.

KEES







PLAYSTATION
Prijs: ƒ134,95 Bfr. ca. 2430
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-25071

10



Kazuya op weg naar de top van de Mishima Corporation.



Het Sovjet-beest **JACK** is te stom om voor de duvel te dansen maar zo sterk dat dat niet uitmaakt.

Na vijf jaar zwoegen en zweten lanceert Namco haar nieuwste meesterwerk: Tekken, vrij vertaald Iron Fist. Een kaakslag aan het adres van de bestaande vechtspellen. Zo mooi, zo wreed, het is bijna een wonder!



namelijk P.Jack; de machine die good old Jack tot de Betamax van de android maakt. Paul Phoenix moet de gigantische beer Kuma vellen. Sumo-worstelaar Ganryu heeft het voorzien op Marshal Law en de Kung Fu-meester Wang geeft Michelle maar al te graag een lesje in nederigheid. Voeg daar de grote eindbaas Heihachi Mishima aan toe en we praten over zeventien characters die je kunt spelen! Praise The Lord!

DE DUIVEL

Maar wacht zondaars! Er is meer. Wanneer je Mishima verslagen hebt, kun je hem ook spelen. Dat is duidelijk toch? Als je nu met hem het toernooi uitvecht, moet je uiteindelijk tegen de aller allerlaatste eindbaas. En dat is uiteraard Lucifer zelf; oftewel de gekwelde ziel van Devil Kazuya die zijn vader mee wil slepen in het vage vuur. Geinig spelletje niet?



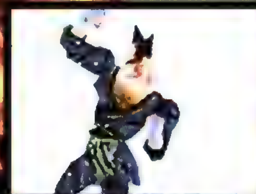
KING: de Mexicaanse hoogpriester die met behulp van hogere krachten het prijzengeld in de wacht probeert te slepen.



LEE, de onderdirecteur van papa Heihachi's bedrijf, lijkt verdacht veel op Law. Hij is alleen nog sneller en nog krachtiger.

De oude Wang is geen makkie maar z'n traagheid kost hem uiteindelijk het bejaarde hoofd.





HEIHACHI: de definitieve eindbaas van Tekken. Hoewel? Wanneer je met hem Tekken 'eindspeelt' blijkt er nog een laatste verrassing te zijn.





WANG, een martial artist van de bovenste plank, is de eindbaas van Law.



MICHELLE: Deze squaw op oorlogspad is definitely super good looking.



PAUL: de rebel motorcycle boy. Een profeet volgens sommigen, een lafhartig stuk tuig volgens de meesten.



ARMOR KING is de gepantserde replica van onze priester. Satanische inmenging?



KAZUYA brand een kaarsje voor zijn spoedig te overlijden pappie.



NINA is naast aerobics-specialist ook een gevaarlijke martial artist.



LAW is absoluut de best dressed fighter in town. Waar zou je zo'n trainingspak kunnen scoren?



De tinnen soldaat **YOSHIMITSU** rooft van de armen om zelf nooit te hoeven bedelen.

TOSHI

Het dagelijkse leven van een PU-redacteur is niet bepaald een bonusveld. Hoe subtropisch de zomer ook mag zijn, de arme drommels die dit blaadje volschrijven, zullen er niet van kunnen genieten.

STRESSIE

Nationale feestdagen worden overschaduwd door razendsnel oprukkende deadlines. De meeste van mijn PU-collega's waren twee jaar geleden nog in staat om een dubbeltje te spotten op honderd meter afstand. Tegenwoordig mag het een wonder heten als we zonder begeleiding het PU-hoofdkwartier weten te vinden. Dagelijks acht uur lang gedwongen aan een beeldscherm gekluisterd zijn eist nu eenmaal zijn tol. Het had weinig gescheeld of ik was totaal krankzinnig geworden.

OP DE VLUCHT

Godzijdank had het warme weer de ijzeren greep van de hoofd- en eindredacteur enigszins afgezwakt. Een gouden kans voor mij om het sadistische regime voor een paar dagen te ontvluchten. Zonder ook maar één keer achterom te kijken ben ik naar Schiphol gesneld en op het eerste vliegtuig naar London gestapt. Op een onderduikadres aldaar wachtte mij een verrassing. De nieuwste high-tech console uit Japan. Minuten, die uren leken, baadde ik heftig nee schuddend in klam zweet. Hoe graag had ik het hectische en verslavende gamer-leven voor een paar dagen willen vergeten, maar het was voor mij onmogelijk om deze geïmporteerde natte droom te negeren. Zodra ik de power-knop had aangetipt, werd mij duidelijk dat deze console mijn stoutste verwachtingen overtrof. Niks geen minutenlang 'loading'. Meteen aktie! Met de futuristische control-pad tussen de twee handen geklemd begon mijn quest voor de eindbaas van Toshinden. Met een handleiding die geheel geschreven was in Japans dialect was ik geheel overgeleverd aan mijn vaardigheid als leunstoel-ninja.


Run Go in de darkroom met meesteres Sofia.



Probeer je tegenstander over de rand te duwen.



Mondo hangt de vuile was buiten.



Hyperblast!



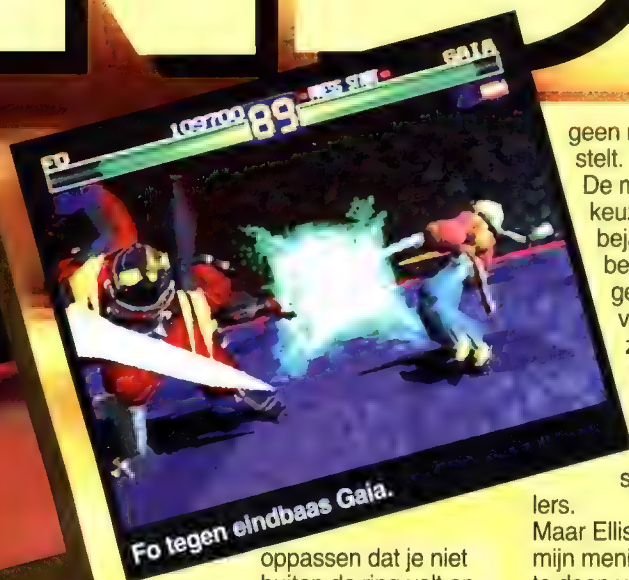
Take that SM-bitch!



Ellis bereikt de top over de rug van Eiji.

NDEN





Fo tegen eindbaas Gaia.

DRIE DIMENSIONALE GLADIATOREN

Toshinden heeft veel overeenkomsten met Sega's Virtua Fighter. Ook hier moet je goed oppassen dat je niet buiten de ring valt en kunnen de klappen van alle kanten komen. Slimme ontwijkende moves zijn te maken met de links- en rechtsknoppen. Deze plaatsen je aan de zijkant van je tegenstander alwaar zijn/haar verdediging geen moer voorstelt.
De man van mijn keuze was de bejaarde Fo. De beste vent is gewapend met vlijmscherpe ijzeren klauwen en ondanks zijn leeftijd één van de snelste spelers.
Maar Ellis hoeft naar mijn mening niet onder te doen voor Opa. Deze chick is net zo snel en minstens zo gevaarlijk. Gewapend met twee gigantische keukenmessen jaagt ze vele tegenstanders de afgrond in.
Eiji en Kavin zijn van die Akira-typetjes. Stoere jongens met goede bedoelingen. In de harde wereld van de drie-dimensionale gladiatoren kom je daar echter niet ver mee.
Duke en Mondo zijn twee middeleeuwse figuren. Duke lijkt zo weggelopen te zijn van Koning Arthur's ronde tafel en Mondo is een traditionele Samuraistrijder.
Om het geheel compleet te maken hebben de programmeurs ook nog even twee freaks in het leven geroepen. Allereerst is er Sofia, een geheel in een pikante lederen outfit gestoken dame die haar tegenstanders te lijf gaat met een zweep. Ik ben zeer benieuwd of deze strenge meesteres binnenkort ook haar eigen vechtspel krijgt; iets in de trend van S.M. Tournament Edition Turbo. De twee weirdo is Run-Go, hij kreeg deze naam omdat dit de twee woorden zijn die zijn tegenstanders als eerste te binnen schieten als ze deze immense klomp vlees tegen het lijf lopen.
Als je al dit tuig verslagen hebt, wacht er in de coulissen van de Cyberspace een eindbaas op je. Zijn naam is Gaja en hij ziet er angstaanjagender uit dan hij in werkelijkheid is. Zijn klappen komen hard aan maar zijn vrij traag qua uitvoering. Met een beetje ontwijken vloer je deze knakker probleemloos, althans ik vloerde hem probleemloos.
Een lang weekend in London en ik ben de deur niet uitgeweest. Ik heb de London Bridge, Big Ben en Picadilly Circus niet gezien. Sterker nog ik heb niet eens tv gekeken. Al had ik het nog zo graag gewild, na 36 uur spelen was ik niet eens meer in staat om sowieso iets te onderscheiden. Good old fashioned fun dus!



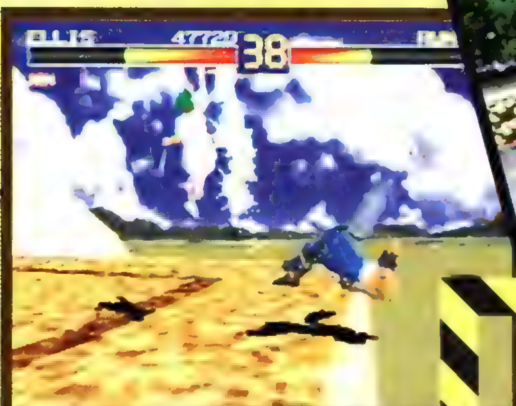
Luchtaanval van ridder Duke.

"ROUGH SPOTS"

3D-fighting is absoluut de toekomst. We zullen de komende tijd nog wel meer van deze virtuele vechtspellen voorbij zien komen die, op de namen van de fighters en hun special moves na, verdacht veel op elkaar lijken. Vooralsnog ontlopen met name Toshinden en Virtua Fighter elkaar niet zo veel. Maar wees op je hoede; ik ben dan wel geen computer-programmeur maar ik ben er van overtuigd dat de mogelijkheden nog lang niet zijn uitgeput. Net als Virtua Fighter heeft Toshinden nog wel een paar rough spots. Zo is het bijvoorbeeld af te raden om over je tegenstander heen te springen. Het kost de fighter teveel tijd om zich om te draaien en daardoor staat hij/zij voor enkele seconden met de rug naar de tegenstander die daar uiteraard riant misbruik van maakt.



Mondo en Duke in het heetst van de strijd.



Ken je grenzen (die van de ring).

RAPPORT

GRAPHICS	9⁴
GELUID	9³
ORIGINALITEIT	8⁶
SPEELBAARHEID	9⁴

▲ [illegible]
▲ Flexibe
▼ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Takara
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-250721



Over het algemeen genomen is Toshinden een zalig spel. Graphics, geluid en gameplay tonen aan dat de nieuwe PlayStation behoorlijk wat in z'n mars heeft.

KEES





PARODIUS Deluxe Pack

De liefhebbers van shoot'm up games kunnen de jeuk van hun schietgrage duimen weer een beetje verminderen. Op deze PlayStation CD staan namelijk twee schietspellen die je zullen doen zweten. Maar dat is nog niet alles. Je kan kiezen uit maar liefst acht bekende en minder bekende Konami shoot'm up karakters!

TWINBEE

Een van de beroemdste shooters in Nederland is ongetwijfeld Twinbee van Pop 'n Twinbee. Deze jongen met zijn nauwsluitende vliegpakje heeft in de loop der jaren al heel wat voorwerpen uit de lucht geschoten. Hij vocht ooit tegen zijn bloedeigen opa, die wat vreemde trekjes kreeg nadat hij zijn kop had gestoten. Daarna was het de beurt aan de eveneens hoogbejaarde Dr. Warmon en als klap op de vuurpijl lag hij ook nog eens overhoop met Dr. Nicky, ook al op leeftijd. Toegegeven, Twinbee was altijd kieskeurig in het selecteren van zijn tegenstanders maar daar is in Parodius niks meer van te merken. Het stikt in dit spel werkelijk van de vijanden, je kan het zo gek niet bedenken of het vormt wel een of andere bedreiging.

FLYIN' CIRCUS

In dit shoot'm up festival krijgt Twinbee gezelschap van zeven andere flyin' maniacs: Vic Viper met zijn jet, Pentaro de pinguïn, Hukaro de torpedo bunny, Mambo de vis, Michael het vette varken, Tako Suke de octopus en Koitsu de vliegende surfer. Deze acht 'trigger happy' karakters moeten het in dit spel opnemen tegen alles wat maar neergeschoten kan en mag worden. Ruimteschepen, vliegende pinguïns, dolgeworden konijnen, maanvissen, stukken kaas, gogo danseressen, het is gewoon teveel om allemaal op te noemen. Ook de verschillende levels blinken uit in diversiteit. Het ene moment vlieg je in een baan om de aarde om later weer ergens onder water de vissen van je af te schieten en daarna je schip te manoeuvreren door een gatenkaas. Het is me wat.

STANDAARD

Jammer genoeg is het spel verder niet bijzonder. Nog meer dan bij Gunners Heaven heb je hier het idee dat je met een doodgewone 16 bit spelcomputer aan het spelen bent. Het enige dat je doet denken aan de PlayStation zijn de bosses. Dit zijn stuk voor stuk prachtig vormgegeven mooie vrouwen die zonder medelijden neergeknald moeten worden. Maar daar houdt alles ook wel op. Wat door dit spel, afgezien van de immense hoeveelheid vijanden, op het scherm gebracht wordt is standaard. Standaard in graphics, standaard in power-ups, standaard in geweld, standaard in vuurkracht en ga zo maar door. Ik weet zeker dat je veel plezier aan dit spel kan beleven, ook met zijn tweeën, maar voor een spel op dit niveau hoef je niet speciaal een PlayStation in je kamer te hebben staan.


Katten, kippen en kulken: schieten maar!


Vic Viper is nauwelijks te zien maar hij is er wel.


Torpedo Bunny is kicking ass!


Toch zonde om haar neer te schieten.

RAPPORT

GRAPHICS	5^{5}
GELUID	6^{5}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	8^{5}

- ▲ Acht shooters
- ▲ Veel platforms
- ▲ Two player mode
- ▼ Beperkte graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ119,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-6077125

6^{9}

Parodius is nu niet bepaald een goede graadmeter voor de software die Sony voor haar PlayStation gaat uitbrengen. Op zich is het een leuk spel en is de speelbaarheid erg goed. Maar wil je zien wat een PlayStation allemaal kan, kijk dan naar de graphics van Ridge Racer en Tekken. Die laten die chips tenminste een beetje zweten!
THOMAS



MARCO POLO

Wist je dat Marco Polo behalve pasta ook een dagboek naar Italië bracht dat hij tijdens zijn reizen naar Azië bijhield? Dit spel is gebaseerd op dat dagboek van die enerverende reis van Marco Polo naar het verre oosten.

RIJK WORDEN

Het spel Marco Polo gaat over de handel en wandel langs de reisroute van Marco Polo; dus van Venetië naar China. Het doel dat de handelaars in die tijd hadden, was natuurlijk rijker worden maar ook het verspreiden van het Christendom. Behalve dat er een spel op de CD staat, is er ook ruimte gereserveerd voor informatie over Marco Polo en de volkeren en hun gebruiken die hij onderweg tegenkwam. Zo kun je het een en ander te weten komen over de etiquette die de Mongolen erop nahielden en welke legenden en monsters er in die tijd in de mode waren.
In z'n dagboek heeft Marco Polo verschillende bijbelse zaken uitgezocht, zo is hij bijvoorbeeld te weten gekomen dat Noach's Ark op een grote berg ligt, maar verborgen wordt door een laag rotsen. De informatie kan zowel als film of als tekst geconsumeerd worden. Geschiedenis op z'n leukst zou ik zeggen.

OEFENMISSIES

Het spel is in twee delen gesplitst. Je kunt kiezen voor bepaalde missies of gewoon bij het begin van het spel beginnen. Er zijn behoorlijk wat opdrachten af te werken en naarmate je het aan het eind van de lijst komt, worden ze (uiteraard) steeds moeilijker. De missies geven tevens de moeilijkheidsgraad aan en zijn handig als oefenmateriaal voordat je aan een reis begint.

SIMPEL PRINCIPE

Het principe van het spel is simpel; je komt in een stad, kletst wat met de bevolking en koopt en verkoopt wat spullen op de markt (altijd afdingen) en trekt verder. Onderweg kun je verdwalen, beroofd worden of andere zaken tegenkomen die het reizen in de dertiende eeuw na Christus zo aangenaam maakten; pest, lepra, noem maar op. Aldoende trek je van stad naar stad en het wordt je daarbij niet makkelijk gemaakt.
Als je uit een stad wilt vertrekken dan zul je genoeg proviand mee moeten nemen en soms zelfs een escorte van mannen die met wapens kunnen omgaan. Je moet ook rekening houden met de afstand van de reis: is deze kort genoeg om te voet af te leggen of moet je een paard of kameel aanschaffen.
Via een icoon in de vorm van een kompas kom je op een landkaart. De afstanden op die landkaart worden gemeten in dagreizen en da's handig in verband met de proviand. De akties die je moet ondernemen worden geactiveerd door de linker muisknop te gebruiken. De rechter muisknop wordt gebruikt om in het hoofdmenu te komen.
De beelden die in het spel gebruikt worden zijn afwisselend korte videofilmpjes en getekende plaatjes. Jammer genoeg speelt het spel zich niet af als een videofilm zoals Under a Killing Moon dat deed, maar het geheel is zeker niet slecht.



Layas, de Costa del Sol van Azië.




Een dagje naar de stad.


De hoofdmongool van de familie Khan.

RAPPORT

- GRAPHICS 7°
- GELUID 7°
- ORIGINALITEIT 8°
- SPEELBAARHEID 8°

▲ Informatief

▼ Graphics niet echt vloeiend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-25, 8Mb RAM, geluidskaart, doublespeed CD-ROM, muis.
Fabrikant: Philips i.s.m. Infogrames
Distributeur: Philips
Tel: 040-734866

7⁵

Een leuk spel, maar nog leuker vond ik het gedeelte van de CD-ROM dat barstensvol informatie staat over gebruiken, legenden en andere interessante dingen die Marco Polo is tegengekomen.
LAURA



NBA LIVE 95

Niet iedereen heeft de beschikking over een console, maar dat hoeft geen probleem te zijn. Heel veel spelletjes komen vroeg of laat toch als PC-game op de markt. Zo ook NBA Live '95, een conversie van de populaire cartridge-versie.



SMULLEN

Het installeren heeft meer voeten in de aarde dan je zou denken. Als je Windows op je PC hebt, raad ik je aan om een bootfloppy te maken. Anders draait het spul niet full-force. En dat zou jammer zijn, want de graphics zijn om te smullen.
Bijna een vereiste is een goede joystick of een gamepad. Als je een portsplit hebt op je gameport (en twee sticks/pads) en een muis kun je met z'n vieren spelen. Dat wordt wel dringen voor het beeldscherm.
Een bijzondere optie is dat aan elke controller een naam kan worden toegekend. Zo kan je, onafhankelijk van welke teams je bestuurt, een history opbouwen. De computer houdt bij wat je prestaties zijn, als zijnde bediener van één joystick.

TURBO-POWER

De besturing is even wennen. Beschik je over een beetje snelle PC, dan zoeven de mannetjes over je beeldscherm, want wat blijkt: als je krachtig naar rechts stuurt, krijgt je speler turbopower. De passing controleer je ook met de D-pad. Zonder te sturen pass je naar de dichtstbijzijnde medespeler. Als dat een door de computer gecontroleerde speler is, dan kan je de bal weer opeisen door op de Shoot/Jump-knop te drukken. Perfect voor een één-twee-tje.
Afhankelijk van waar de speler staat waar je naar toe passed, kun je een bepaalde play uitvoeren. Wanneer een medespeler net de bucket in loopt en je passt de bal in een boogje richting basket, dan voert de medespeler een alley-oop uit, wat zoveel betekent als dat hij de bal in vogelvlucht ontvangt om hem vervolgens met volle kracht in de basket te dunken.

TACTIEK

Uit de 27 NBA teams kun je een favoriet kiezen om het seizoen mee in te gaan. Als je goed genoeg bent, dan ga je door via de play-offs naar de finales. Elke speler bouwt zijn vaardigheden op naar gelang het seizoen vordert. Je beslissingen als coach, bijvoorbeeld welke spelers je opstelt, zijn direct van invloed op de manier van spelen. Een belangrijk gegeven is dat je zelf de plays die uitgevoerd worden kan dirigeren. Voordat je de bal in het spel brengt, druk je in een richting en op Shoot/Jump en je kan kiezen uit een aantal aanvallende tactieken. De spelers die door de computer gestuurd worden volgen dan een specifiek spelpatroon. Het is dan aan jou als spelverdeler om ervoor te zorgen dat de bal ook precies volgens het plan gepassed wordt om de play succesvol af te sluiten met een score.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Vier spelers-mode
- ▲ Alley-oop
- ▼ Bootflop
- ▼ Weinig nieuws

PC CD-ROM
Prijs: f139,95 Bfr. ca. 2520
Systeemeisen: PC 386-33 (486 aanbevolen) joystick of gamepad, geluidskaart.
Fabrikant: EA Sports
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

7⁵

NBA Live 95 is het eerste basketbalspel voor de PC dat echt lekker is uitgevoerd. De bediening is zeer direct, zonder vertraging. De gameplay doet erg denken aan die van NBA Jam en dat is een compliment. De graphics zijn zeer strak en de mogelijkheid om te wisselen tussen high-resolution en low-resolution biedt een wereld van verschil. Duidelijk is dat er zeer veel aandacht aan dit spel is besteed en dat merk je aan alles.

MICHAEL

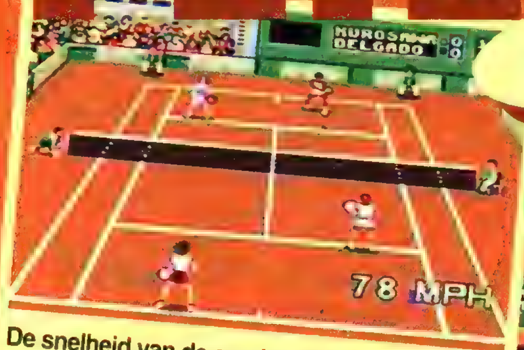

Met een snelle PC zoeven de spelers over je scherm.


De gameplay doet denken aan NBA Jam.



PETE SAMPRAS '96

Precies een jaar geleden reviewde ik het eerste Pete Sampras tennisspel. Pete Sampras '96 is in grote lijnen hetzelfde met hier en daar wat uitbreidingen en verbeteringen. De vraag is natuurlijk: is het 't aanschaffen waard?



De snelheid van de service verschijnt in beeld.

Lekker geraakt, Pete.

EVEN BETER

Het eerste deel van Pete Sampras was zeer succesvol en tot nu toe wellicht de beste tennis-sim ooit verschenen. Pete Sampras '96 borduurt voort op dit succes en is dan ook in grote lijnen hetzelfde spel gebleven.
Net als in deel 1 kun je kiezen uit challenge (één wedstrijd), tournament of worldtour. De baansoorten gravel, hardcourt en gras zijn uitgebreid met een indoorbaan maar heel eerlijk gezegd merk je tijdens het spelen nauwelijks op wat voor ondergrond je tennist. Grafisch is het allemaal wel uitstekend in beeld gebracht. Het gras is net zo groen als op Wimbledon in de eerste week en de indoorbanen zijn fel blauw zoals we dat van de tv kennen.

BELEEFD

De belangrijkste verbeteringen zitten in de gameplay. Zo staat je een uitgebreider aantal moves ter beschikking met onder andere achteruit lopen, een betere top-spin, hardere services en jump-shots. Nieuw is ook dat de spelers soms echt reageren op de ballen die ze hebben geslagen. Zo krijg je af en toe de kreet 'Yes' in beeld na een fraai geslagen bal of gooit de speler uit kwaadheid z'n racket op de grond na een misser. Ook geven de spelers elkaar na de match een hand en dat is wel zo beleefd.

FOUTJES

In mijn review van vorig jaar heb ik me verbaasd over een aantal foutjes in het spel. Als je, zoals de makers van het spel beweren, een super realistische tennis sim maakt, kan het natuurlijk niet zo zijn dat er op verkeerde momenten van baanhelft gewisseld wordt en op verkeerde plekken geserveerd. Toch is dat, in iets mindere mate, ook in Sampras '96 het geval. Zeker in de tie-break lijkt het nergens op!

Vrijwel iedereen weet dat je in de tie-break om de zes gespeelde punten van baanhelft wisselt, dat lijkt tot de makers van dit spel nog steeds niet doorgedrongen want Pete en consorten wisselen rustig om de drie punten.
Ook is het in de hele wereld zo dat bij een even stand in de tie-break (1-1 of 4-2 enz.) vanaf de rechterkant wordt geserveerd en bij een oneven stand (2-1 of 3-2...) aan de linkerkant. Toch staan de digitale tennissers soms doodleuk aan de verkeerde kant op te slaan en geen scheids, sorry umpire, die ingrijpt. In mijn vorige review sprak ik in dit geval van details maar nu begon ik me er echt aan te ergeren.

KWARTET

Maar goed, laat ik me daar niet teveel over opwinden want het blijft een feit dat Pete Sampras '96 verder uitstekend in elkaar zit. Ook de mogelijkheid om met z'n vieren tegelijk te spelen (met een J-Cart) is weer aanwezig en maakt het spelen echt een dolle boel. Vreemd is wel dat je gewoon dames tegen heren kan laten spelen, maar dat moet kunnen in deze tijd van emancipatie.



Dat klopt dus niet; bij deze stand serveer je rechts!

Pete staat op het punt verschrikkelijk te verliezen... van een vrouw!

RAPPORT

GRAPHICS	84
GELUID	85
ORIGINALITEIT	60
SPEELBAARHEID	80

+ Veel moves
+ Emoties bij spelers
- Geëmancipeerd
- Makers kennen de regels niet

MEGADRIVE
Prijs: ƒ129,- Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 03440-16580

77

Pete Sampras '96 heeft in vergelijking met de vorige versie verbeteringen ondergaan, dat staat buiten kijf. Het is daardoor ook een prachtig tennisspel geworden dat bij liefhebbers van dergelijke spellen die het eerste deel niet kennen, zeker niet in de collectie mag ontbreken. Alleen scoort het qua originaliteit natuurlijk niet hoog.



REVIEW

PGA EUROPEAN TOUR

Ik ben op het gebied van golf geen beginneling. Ik heb op de beste golflinks ter wereld gespeeld. En na mijn laatste succesvolle toernooi op de golflinks van Pebble Beach in de USA, besloot ik dat het tijd was voor een Europese toer.

MOOI GAZONNETJE

Ik plant mijn tee in het prachtig onderhouden gazon van de Forest of Arden golfclub. We kunnen gaan meppen. Mijn windmeter geeft aan dat er een stevig briesje uit het noorden komt, zo'n 12 mph.
Ik ga er goed voor staan, kijk waar ik heen wil slaan en krijg de vraag 'Draw of Fade'? Ik neem aan dat het effect betekent en geef 'm een tikje naar links. Dan krijg ik een soort meter te zien die de kracht van mijn slag regelt. En daar zit nou juist het probleem. Met de beste wil van de wereld kreeg ik het niet voor elkaar om dat op de een of andere manier goed te regelen.

LUKT NIET, WIL NIET, GAAT NIET

Mijn reputatie als golf pro stond op het spel dus ik heb alles geprobeerd. Als je mij 's nachts wakker zou maken dan kan ik zonder probleem de gehele handleiding uit m'n hoofd opzeggen. In het Frans, Duits en Engels overigens. Niets, maar dan ook niets, kon uitkomst bieden. Dit had automatisch tot gevolg dat bijna al mijn slagen hun doel ver voorbij vlogen.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	5⁵
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	2°

▲ Graphics zijn prachtig
▲ Golf is grote gein
▼ Slagkracht niet goed regelbaar
▼ Niet genoeg uitleg in handleiding

GAME BOY
Prijs: ƒ79,- Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Malibu games
Distributeur: Ludi games
Tel: 32-27352363

5¹

M'n houding is perfect, daar ligt het niet aan.

Bas, op de laatste plaats?

Als de slagkracht niet goed valt te regelen, is er verder geen zak aan. Wie denkt dat ie het wel kan moet 'm maar aanschaffen, maar ik speel niet meer bij deze club.
BAS

REVIEW

NHL HOCKEY '95

Van ijshockey weet ik niet veel, toch werd mij vriendelijk doch dringend verzocht om me hierin te verdiepen. Dus mijn Friese doorlopers maar uit de kast gehaald en met dertig graden buiten begaf ik mij op glad ijs.

SNEL EN HARD

Nee maar, dit is niet zomaar een spelletje puckie in netje schuiven. Neehee.. je kunt de playoffs spelen, je eigen team kiezen en je keeper verwisselen etc. Fijn... dat zegt mij dus helemaal geen moer. En dat heb ik dan ook allemaal heel vrolijk overgeslagen. Het enige wat ik van ijshockey weet, is dat het snel en hard is. Mijn soort spel dus.

ALS EEN TREIN

Het spel op zich loopt als een trein. Helaas is het een beetje moeilijk om te zien wie bij welk team hoort. Maar zeg nou zelf, wie heeft er teamgenoten nodig. Begrippen als 'icing' zeggen mij niks maar dat is ook het enige waarvoor gefloten wordt. Moet je wel even penalty's op off zetten natuurlijk.
Al snel vlieg ik als een volleerd ijshockeyer over de baan, ondertussen iedereen op mijn pad ontwijkend. Met een sneaky slapshot tussen de benen van de goalie door breng ik de stand nog net op 7-8. Verloren, maar niet door gebrek aan enthousiasme.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8°

▲ Snel en simpel
▲ Snelle gameplay
▼ Erg glad op het ijs
▼ Onduidelijk team verschil

GAME BOY
Prijs: ƒ79,- Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Malibu games
Distributeur: Ludi Games
Tel: 32-27352363

7⁵



De face-off.



Goalie stort zich op de bamischijf.



Dat gaat niet goed zo.

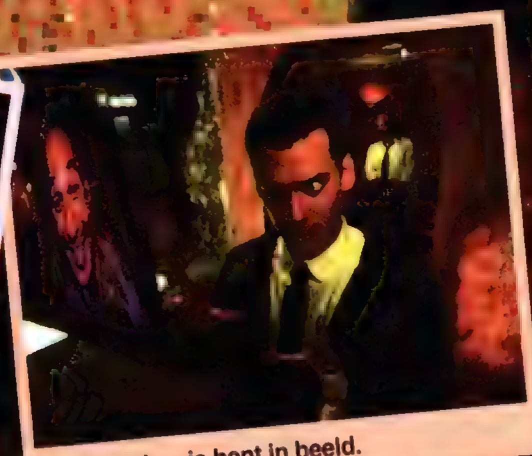
Een leuk en snel Game Boy spel. Zelfs voor een land waar bijna geen ijshockey wordt gespeeld toch de moeite waard. Ik denk echter alleen dat het wat beter tot zijn recht komt op de Super Game Boy of op de SNES.
BAS



JOHNNY MNEMONIC

De interactieve aktiefilm Johnny Mnemonic is gebaseerd op de gelijknamige bioscoopfilm die losjes is gebaseerd op een kort verhaal van cyberpunkschrijver William Gibson. Maar is de film ook te spelen?


Christopher Russel Gartin als Johnny.


Smile sucker, je bent in beeld.

JOHNNY FILM

Al lang zoekt de gaming-industrie naar een manier om games te ontwikkelen zonder graphics, maar met echte filmbeelden. Zoiets kan in principe zeer realistische beelden opleveren. Tot nu toe hebben de interactieve films niet veel meer opgeleverd dan 'gewone' games die werden afgewisseld met filmbeelden, of filmgames die praktisch onspeelbaar waren.
Dit lijkt in één klap veranderd met de bedieningswijze van Johnny Mnemonic. Helaas is daar een nieuw probleem voor in de plaats gekomen: de interactieve film ziet er goed uit en is eenvoudig te bedienen, maar de naam game is het produkt eigenlijk niet waard. Johnny Mnemonic spelen lijkt meer op het afspelen van een videoband waarbij je af en toe op 'play' moet drukken, dan op een game die je voortdurend dwingt je vingers op de knoppen te houden.

JOHNNY TV

Het 'spel' bestaat feitelijk uit een aantal filmopnames waarbij af en toe een zwarte balk bovenin en onderin het beeld verschijnt. Dit wordt een 'window of opportunity' genoemd, oftewel een kansraam. Op deze momenten kan de speler/kijker in aktie komen en een keus maken uit één of meer van de acht functionele toetsen. Meestal zal dit het geval zijn wanneer er geknokt moet worden. Drukt de speler op de juiste toetsen, dan gaat de film verder. Gamers zullen al gauw merken dat ze het grootste deel van de tijd alleen maar zitten te kijken. Dat vinden ze over het algemeen niet leuk; ze willen zelf alles doen, en gelijk hebben ze.

JOHNNY PENTIUM

Nog een nadeeltje van de interactieve aktiefilm Johnny Mnemonic: er is minimaal een 486 PC met een snelheid van 66 Megahertz nodig om het spul sowieso te kunnen draaien. In de praktijk is dit echter volstrekt niet toereikend en is alleen een Pentium in staat om de filmbeelden op een normale snelheid en met voldoende detail te kunnen afspelen. Dat is op zich niet zo vervelend (tenzij je natuurlijk geen Pentium hebt), maar ze hadden het best eerlijk op de verpakking mogen vermelden.

RARE JONGEN

O ja, het verhaal van Johnny Mnemonic. Johnny is een beetje een rare jongen die een deel van zijn geheugen heeft gewist. Daardoor heeft hij ruimte in zijn hoofd gekregen om er kostbare data in te smokkelen. Dat doet Johnny tegen betaling, maar op een dag gaat er iets mis. Johnny krijgt te veel data in zijn hoofd en hij is de code kwijt waarmee hij het spul uit zijn hoofd kan krijgen. Hij heeft nog twaalf uur de tijd om de code te vinden en zichzelf te redden. Binnen die tijd moet hij ook nog allerlei mafiosi bestrijden, zijn opdrachtgevers terugpakken en een liefdesrelatie beginnen met een van de aanwezige dames. Genoeg te doen dus, voor Johnny, maar nog steeds niet voor de speler.


Vergeet je me niet, Johnny?


Wie niet weg is, is gezien.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	6,0

- ▲ Mooie beelden
- ▲ Eenvoudige bediening
- ▼ Te veel film
- ▼ Eigenlijk een kaal verhaal

PC CD-ROM
Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2340
Systeemeisen: Pentium 60, 8 Mb RAM, 2 Mb schijfruimte, local bus of PCI videokaart met duizenden kleuren, triple speed CD-ROM speler, geluidskaart.
Leverancier: Computer Collectief
Tel: 020-6223573

7,4

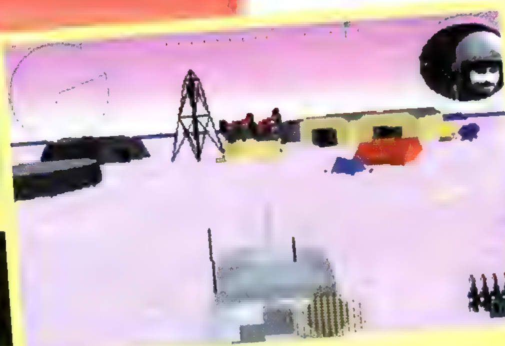
Het blijft tobben met de interactieve films. Zien ze er eindelijk goed uit, blijkt er vooral veel film in te zitten en slechts weinig spel. Ik vraag mij inmiddels af of het hele concept van interactieve film in het algemeen wel een goed idee is.

BEN



TANK COMMANDER

Zonder een rijbewijs te hebben, kreeg ik zomaar een heuse tank onder mijn hoede, inclusief bemanning en een voorraadje wapens. Veel tijd om te oefenen had ik niet. Binnen no time werd ik door generaal Domark naar het slagveld gestuurd.



Zeg maar vast dag tegen het dorpje.



Balletje balletje voor grote mensen.



Rot op met je lichtgroene mietjestank.



Hekken omhoog of ik schiet!

ZIEN IS WINNEN

De Challenger II, een 62-tonner tank van Britse makelij, bleek gelukkig zeer eenvoudig te bedienen. Kwestie van een joypad aansluiten en vervolgens de gewenste richting opsturen. Schieten is al net zo simpel: gewoon de vuurknop indrukken. Wat wil een tankcommander nog meer? Kijken door de ogen van de bestuurder of de 'gunner'? Schuin van boven neerkijken op de eigen tank? Nachtzicht of wellicht een satelliet-view? Geen probleem; voor elk van deze mogelijkheden heeft de Challenger een aparte functietoets.
Zijn al deze kijkmogelijkheden niet voldoende, dan is het zelfs mogelijk een helicopter erop uit te sturen met een op afstand bedienbare camera aan boord. Kortom, wat er ook gebeurt, geen enkele tank commander hoeft zich overhoop te laten knallen onder het voorwendsel dat hij of zij de tegenstander niet zag aankomen.

SPLET!

Wordt de eigen tank toch fataal geraakt, dan heeft de commander de mogelijkheid om de besturing van maximaal drie andere tanks over te nemen. Dit zal vaak bittere noodzaak zijn, doordat de vijand om een of andere reden altijd meer tanks en ander rijdend en vliegend wapentuig tot z'n beschikking heeft dan de tank commanders van Domark.
Een beetje dom is de vijand helaas wel. Weglopen doet het grondpersoneel bijvoorbeeld nauwelijks. Ik kon flink wat munitie uitsparen door de vijandelijke soldaatjes eenvoudig te overrijden, iets wat steevast gepaard ging met een grappig splet-geluid. Vijandige voertuigen overrijden bleek daarentegen niet te doen. Zelfs een eenvoudige jeep kon ik niet plat rijden of omver rammen. Alleen voor bommen, granaten en m'n uitstekende vlammenwerper gaan dit soort voertuigjes uit de weg. Mij best, als ze maar gaan.

ALLE BEGIN IS MAKKELIJK

De missies waar de tank commander op wordt uitgestuurd, 40 in totaal, mogen van generaal Domark in willekeurige volgorde worden uitgevoerd. Desondanks verdient het in verband met de oplopende moeilijkheidsgraad aanbeveling gewoon bij missie nr.1 te beginnen. Zo kan een commander zonder al te veel gevaar leren van z'n fouten en beginnen met een bescheiden aantal tegenstanders.

NETWERK COMMANDER

Zoals bij elke zichzelf respecterende legereenheid zijn de tanks voorzien van de nieuwste communicatiemiddelen. Deze maken het mogelijk om met twee commanders tegelijk gevechten te leveren via een seriële of modemverbinding. Voor meer commanders zijn er IPX-netwerkfaciliteiten en wie helemaal in stijl wil blijven, kan een VR-helm zoals de Cybermaxx of de Virtual IO-glasses opzetten en zodoende de strijd volledig verplaatsen naar de slagvelden van cyberspace.

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	6,0
SPEELBAARHEID	8,5

▲ Veel verschillende missies

▲ Veel kijkmogelijkheden

▲ Eenvoudige bediening

▼ Vrij domme tegenstanders

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 386-16, 4 Mb RAM, muis, double-speed CD-ROM speler. Geluidskaart en joystick/gamepad aanbevolen. Ondersteunt ook IPX netwerken, Cybermaxx Headset en Virtual IO Headset.
Fabrikant: Domark
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

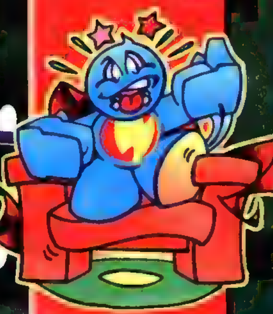


Domark-tanks zijn verbazend makkelijk te besturen, terwijl er daarnaast zoveel mogelijkheden zijn dat ook de meer verwende bestuurders niks te klagen hoeven te hebben. Denk er wel even aan dat een 386-tank niet zo hard kan rijden als een Pentium-tank, al maakt dat voor de vuurkracht gelukkig niet uit.

BEV



De tankcommanders.



WEDSTRIJD win een Saturn



Nog maar net bekomen van de grote Sega Saturn-special uit het vorige nummer, organiseren we al meteen een grote Saturn-wedstrijd! Is Power Unlimited gek geworden?

Nee, we zijn niet gek geworden! De hoofdprijs van deze wedstrijd is een gloednieuwe Saturn ter waarde van 1150 gulden, en wie wil er nou niet zo'n pikzwarte state-of-the-art 32-bit krachtpatser van Sega? 'Oké, Oké,' horen wij jullie al denken, 'voor zo'n prijs moeten we ons natuurlijk vreselijk in het zweet werken!' Klopt! Zo'n Saturn geven we niet zomaar weg, daar moet je wel wat voor...
In onze Saturn-special vond je reviews van Virtua Fighter, Daytona USA, Deadalus, Pebble Beach Golf, Clockwork Knight en Panzer Dragoon. Stuk voor stuk spellen met prachtige grafische beelden. Natuurlijk zullen er de komende tijd nog veel meer titels voor de Saturn verschijnen en één daarvan gaan jullie zelf verzinnen. Wat moet je doen? Maak een tekening van een denkbeeldig, nog niet bestaand Saturn-spel. Vechtspel, platformer, sportspel of een compleet nieuw concept, het maakt niet uit. Het mag een tekening van een spelfragment of van het spelintro worden, maar de door jou verzonnen naam van het spel moet wel in de tekening zijn verwerkt! Vermeld bij de tekening duidelijk je naam, adres en leeftijd en geef in een paar zinnen weer wat voor een soort spel je in gedachten hebt.

STUUR JOUW INZENDING VOOR 1 OKTOBER NAAR:
POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Uit alle inzenders worden door Power Unlimited de elf beste tekeningen gekozen, waarna Sega Nederland de ultieme winnaar kiest. Die winnaar mag zich de nieuwe eigenaar van een Saturn noemen, de overige tien krijgen een uniek Saturn T-shirt. Bovendien worden de mooiste tekeningen in de Power Unlimited van december (verschijnt eind november) gepubliceerd en die ongelofelijke eer is natuurlijk ook heel wat waard. Veel succes!



Bedenk je eigen spel en scoor een Sega Saturn.



Een Saturn winnen; dat is pas kicken!

Deel 2

HET HOLLYWOO

VREEMD

PF Magic ligt op ongeveer een half uurtje rijden van het huis van Desmond. In een vreemd oud fabriekspand in een industriewijk van San Francisco werken zo'n vijfentwintig net zo vreemde mensen. Twee daarvan zijn Keith Kirby en Rob Fullop, een weird duo. Bij de ingang van het pand lopen we Rob tegen het lijf. We vragen hem of hij ons kan rondleiden. "Sure guys", slist hij, "volg me maar."


Rob ontvangt ons bij PF Magic.

PF Magic

In de vorige PU kon je lezen dat ik met videogamemaker Desmond Crisis San Francisco ging verkennen, op zoek naar de oorsprong van de beste videogames van deze tijd. Het eerste bedrijf waar we naar toe gingen was PF Magic, bekend van o.a. Ballz en Pataank!

LACHEN

Bij de ingang staan antieke spelcomputers en kauwgomautomaten: "Heb ik nog uit mijn begintijd", verklaart Rob die begon met het werken aan videogames toen Norman Bushell (inderdaad, de oprichter van Atari) hem een zomerbaantje aanbood in 1978. Hij moest geluidseffecten maken voor flipperkasten. "Hoe deed je dat dan?", wil Desmond weten. Rob haalt zijn schouders op en roffelt lachend met zijn knokkels op de rand van een tafel: "Ach, een beetje aanklooien eigenlijk. De eerste videogames, zoals Tank en Pong waren toen nog in ontwikkeling. In feite was Atari in die tijd een gigantisch laboratorium. We wisten niet precies wat we deden, maar het was wel vreselijk lachen." Terwijl hij praat krijgt Rob een glazige nostalgische blik in z'n ogen maar dat is van korte duur: "Nu is het ook leuk hoor, we krijgen steeds meer speeltjes zoals de PlayStation en de Saturn en straks de Ultra 64." Hij wijst naar ergens achterin de hal: "Kom maar eens mee."

De gigantische fabriekshal is opgedeeld in kleine hokjes met muren van zo'n anderhalve meter hoog. Dat is gebruikelijk in Amerika, maar deze hokjes lijken wel baby-boxen. Overal liggen superman-poppetjes en ander speelgoed. Ik dwaal een beetje af met mijn gedachten en kijk naar de ongelooflijke hoeveelheid rotzooi die hier ligt. Op de grond in één van de kamertjes is zelfs met wit plakband het silhouet van een persoon geplakt, alsof daar net iemand is doodgegaan. Geintje natuurlijk. Opeens schrik ik weer op: "Ons hypermodern, ultrasnel, supersonisch en onverbeterbaar 3D ontwerpsysteem!", roept Rob, terwijl hij glunderend een bouwwerkje van Lego onder mijn neus duwt. Uit de hokjes klinkt gelach. Hij ziet de vragende gezichten van Desmond en mij en verklaart: "met Lego kun je sneller blokjes verschuiven en nieuwe ontwerpen maken dan met het duurste 3D ontwerpprogramma. We gebruiken het dus echt om levels te ontwerpen van 3D spellen. Wat je nu ziet bijvoorbeeld is een deel van een level uit een nieuw spel." We knikken, tevreden met deze uitleg, en Rob loopt weer door om meer te laten zien.

BALLZ

"Dit is Keith", wijst hij naar een jongen van net boven de twintig die achteruitgezakt in een stoel Ballz zit te spelen. Keith heeft het spel zelf verzonnen: "We wilden een 3D vechtspel maken maar niet op de 32 of 64 bit machines. Toen kwam ik met het idee om bolletjes te gebruiken. Die zien er van elke kant hetzelfde uit dus je hoeft ze niet echt om te draaien om er een 3D-effect van te maken. Ik hoefde alleen maar te zorgen dat alle bolletjes op dezelfde plek stonden. Na een beetje experimenteren ontstond Ballz." Te gek spel, vinden Desmond en ik.

"Zo maakten we geluidseffecten in 1978."

TCR 01:28:59:14 PLAY LOCK

Desmond neemt het op tegen King Keith.

TCR 01:15:30:24 PLAY LOCK

V.l.n.r. Rob, Desmond en ik zei de gek.

"Toen ze nog van die ratelcamera's hadden."

TCR 01:25:36:01 PLAY LOCK

Bolletjes zien er van elke kant hetzelfde uit.

Lego is het beste 3D ontwerpprogramma.

SAN FRANCISCO
VAN DE GAMES

Keith heeft ook meegewerkt aan Pataank, het enige flipperspel waar je zelf de bal bent. Op de vraag hoe hij in deze industrie terecht kwam, begint Keith over de tijd toen hij (nog) jonger was. “Er was eigenlijk helemaal niets te doen waar ik ben opgegroeid. Ik ging dus ook altijd na school meteen naar de arcades, effe thuis eten en meteen weer terug. Ik nam zelfs mijn eerste vriendinnetje mee naar de arcades. Toen wilde ik hier werken, maar het is heel moeilijk om in deze industrie binnen te komen als je eigenlijk nog helemaal niks kan. Gelukkig kreeg ik een kans en nu zit ik hier al een paar jaar.”

Keith Kirby.



Rob Fullop.

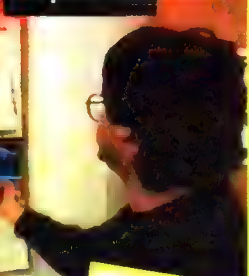
FILMS

Rob Fullop heeft ook het spel Nighttrap gemaakt voor de Sega CD (zie een PU van heel lang geleden). Dit is een zogenaamd ‘Live Action Spel’, waarin echte acteurs meespelen. Het schijnt nu een trend te zijn (zie bijvoorbeeld twee van de Sega CD’s op pagina 65 van dit nummer).
Rob vindt het maar niets, al dat gefilm. “Een hoop mensen uit Hollywood die vroeger films maakten, gaan nu ineens videogames doen. Ze nemen altijd het verhaal als uitgangspunt van een game, bijvoorbeeld James Bond of Zorro. Keith en ik zijn meer games-mensen. Alles wat je hier ziet is games. We kunnen toch niet op tegen Steven Spielberg of George Lucas wat verhaal betreft, maar wij kunnen een veel betere game maken. Iets als Nighttrap zal ik in ieder geval nooit meer maken. Veel te duur en veel te saai. Niemand let toch op het verhaal, ze willen alleen maar op die joypad rammen!”

NOG ONVOLWASSEN

Ik vraag of hij het arrogant vindt van al die Hollywood-mensen dat ze allemaal denken dat ze goede games kunnen maken omdat ze ook goede films kunnen maken. Hij lacht en moet even nadenken: “Ik kan ze niet echt arrogant noemen, ik bedoel, het zijn hele creatieve mensen. Maar het verschil tussen een film en een game is groot! Ze moeten begrijpen dat ze geen interactieve films moeten maken maar iets dat je interactief kunt meemaken. Ik denk dat we wat dat betreft in de videogame-industrie net zo ver zijn als toen ze in de filmindustrie nog met die zwart/wit camera’s werkten die je met de hand moest draaien”, zegt Rob lachend terwijl hij met zijn mond sputterende filmgeluiden maakt en net doet alsof hij Keith, Desmond en mij filmt. “We hebben in onze industrie nog geen Spielberg of Disney en als dat wel zo is dan is hij nu misschien pas 6 jaar oud. Als die persoon eenmaal 20 jaar is, zo oud als Keith bijvoorbeeld, dan pas zal hij of zij ons kunnen leren hoe het eigenlijk allemaal werkt.”
“Je hebt nu wel veel meer software om spelletjes te schrijven”, vult Keith aan. “Ik kan geen film maken als ik 15 ben maar ik kan wel spelletjes schrijven met hypercard of zo, dat kost helemaal niets. Ik was vorig jaar met Rob op de Sigraph beurs en daar zagen we kinderen van 15/16 jaar oud en die hadden hun eigen spelletjes gemaakt en ik denk dat als zij eenmaal 25 zijn dan zijn zij de sterren van de nieuwe generatie.”
Rob knikt heftig en sluit het verhaal op een treffende manier af: “Een spel is iets dat je doet, niet iets dat je kijkt!”

BJØRN



Rob laat de originele Pataank ontwerpen zien.



Is daar iemand vermoord?

JUSTICE LEAGUE Task Force

Support your local superhero. Het is slecht gesteld met de oude vertrouwde superhelden. Ze zijn zo goed als uit de tijd en proberen angstvallig met allerlei nieuwerwetse zaken hun pensioen zo lang mogelijk uit te stellen. Tevergeefs, wat mij betreft.

ZIELIG

Neem Superman bijvoorbeeld. Het slimste wat hij de afgelopen jaren gedaan heeft is overlijden. In de comic verloor Superman zijn laatste gevecht tegen het kwaad en legde het loodje. Een goede beslissing. Op de top van je carrière er de brui aan geven dat is pienter.

Maar niks hoor, nog geen drie maanden later herrees hij alweer uit de dood. Ditmaal met lang haar en minder krachten. Wat hebben we daar nou aan? Een hippie in een cape. Als deze zielige vertoning zich alleen tot de comic beperkte dan viel het nog mee maar die brave Superman duikt ook regelmatig op in een of andere belachelijke TV-serie.

LEKKER DING

Batman kan er nog mee door. Hoewel ik zijn geflirt met Hollywood verachtelijk vind, is de donkere ridder toch nog wel een beetje koel. The Flash was ooit een toffe gast maar alleen zijn outfit al maakt tegenwoordig ogenblikkelijk een einde aan mijn bewondering. Geef mij dan maar Wonderwoman. Een lekker ding dat moeiteloos al die halfzachte kerels in mail-lots naar de andere wereld helpt.

Dan hebben we nog twee freaks, te weten de mislukte Robin Hood: Green Arrow en de algenvreter Aqua Man. Boehoehoe wat zal die Darkseid bang zijn.

AFVOEREN

Je kan anno 1995 toch niet meer aankomen met dergelijke sukkelige superhelden. Die gasten horen thuis in de 'happy days'. Misschien dat ze in de jaren vijftig wat goeds konden verrichten maar in deze woelige tijden is er geen ruimte meer voor brave supermensen. We hebben gekwelde zielen nodig zoals Spawn, Pitt en Maxx, onverschrokken huurmoordenaars zoals Lobo dat zijn de mannen die het werk moeten opknappen. De zes bovenstaande superhelden moeten naar het bejaardentehuis. Pronto!

TE SIMPEL

Wie zat te wachten op een one on one beat'm up met een aantal antieke superhelden wordt in Justice League op zijn wenken bediend. Maar denk niet dat dit spel qua action ook maar enigszins in de buurt komt van de basis-vechtspelen als Streetfighter of Mortal Kombat. De special moves zijn nog wel leuk maar het ordinaire vuistgevecht is te simpel en kent weinig variatie in kicks of punches.



Flash in de pan.



Batman forever.



Dat wordt 'n gevalletje waterschade.

Choose your hero.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7°
[illegible]RIGINALITEIT	5°
[illegible]EELBAARHEID	4°

- [illegible]
- Langzaam
- Saai
- Makkelijk

SNES & MEGADRIVE
Prijs SNES: ƒ159,- Bfr. ca. 2880
Prijs MD: ƒ129,- Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Acclaim
Leverancier: Game World
Tel: 010-4369350

5⁹

Vier jaar geleden was een spel als Justice League Task Force misschien een goede game geweest maar in deze tijden van 32 [illegible] [illegible] kan je hier niet goed [illegible] eigenlijk niet [illegible].

KEES



SPEEDY GONZALES

Hola! Here's Slowpoke Rodrigues again! And I still have a very bieg gun! The only thing ies, we're also in bieg trouble! We need help because the big cats have kidnapped all the mice from our little village! Speedy, where are you!?

FEEST

In Slowpoke's kleine Mexicaanse muizendorp werd weer eens een dorpsfeest gehouden. Het hele dorp was naar het plein gekomen om daar te luisteren naar een optreden van de 'Rolling Mice', lekker te dansen en een paar glazen tequila achterover te slaan. Een lopend buffet met heerlijke kazen, een wedstrijd gatenmaken, een workshop katpesten, alles was aanwezig voor een geslaagde avond. En het feest liep ook geweldig, tot het moment dat drie katten, met Sylvester voorop, het dorp kwamen binnenlopen.

FEEST VERSTOORD

In de paniek die ontstond door het bezoek van de katten wist een aantal muizen te ontsnappen, waaronder Slowpoke Rodrigues. Hij kon alleen niet verhinderen dat een groot deel van de muizenbevolking door de katten werd gegrepen en ontvoerd. Zelfs de 'Rolling Mice' werden door de katten als potentieel lunchpakketje meegenomen. Slowpoke probeerde met zijn 'Big Gun' nog wel wat kogels in de richting van de indringers te jagen maar zoals gewoonlijk was hij weer veel te langzaam en waren de ontvoerders al gevlogen. Nee, de enige die de muizen nog zou kunnen redden was Speedy Gonzales, the fastest mouse of whole Mexico.

SLEEPY ROCK

Nadat Speedy op de hoogte is gebracht door Slowpoke sprint hij als een gek naar Sleepy Rock. In dit gebergte, vlak buiten het dorp, zijn een stuk of veertien muizen door Sylvester en zijn bende verborgen. Die muizen kunnen overal zitten dus Speedy moet in elk gat en in elke kloof even neuzen of daar niet een van zijn broeders gevangen zit. Ondanks de grote wirwar van platforms heeft onze speed freak weinig last van tegenstand. Alleen wat egeltjes en vleermuizen lopen en vliegen af en toe even in de weg, maar met een welgemikte trap van zijn grote voeten worden deze arme diertjes door Speedy onschadelijk gemaakt.



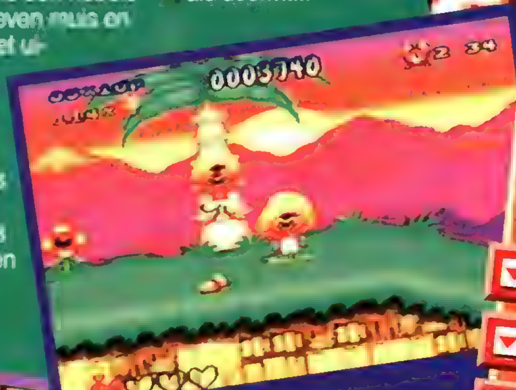
Jippiejajee!



Zal ik hem bevrijden of niet?

SLAAP

De bergen zijn uitgekamd. Het is nu tijd om maar eens in de bossen van Surely Wood rond te snuffelen. Hier zitten ook weer flink wat muizen verstopt. Die klote katten hebben wel veel moeite gedaan om die muizen te verbergen. Waarom hebben ze die snacks niet meteen opgevreten? Een paar muizen meer of minder, who cares? Eigenlijk heb ik geen zin meer in die never ending zoektocht... Maar nee, Speedy is een nobele en gedreven muis en zal tot het uiterste gaan om zijn bloedbroeders te redden. Dus wij volgen gedwee. En daar zit hem nu ook het probleem van het spel: alhoewel Speedy geen genoeg kan krijgen van zijn korte sprintjes en springerige natuur, val je als gamer al na een paar levels in slaap. Het spel boeit gewoon niet. Nee, doe mij maar een shoot 'm up met Slowpoke Rodrigues in de hoofdrol en Speedy Gonzales als doelwit...



Als de kat van huis is...



Mij vang je niet zo maar.



El Cato Bandido ziet er gemeen uit.

RAPPORT

GRAPHICS	7[1]
GELUID	5[1]
ORIGINALITEIT	4[3]
SPEELBAARHEID	3[2]

- Standaard
- Saai
- Slap geluid
- Tijdverspilling

SNES
Prijs: f 149,95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sunsoft
Distributeur: CD-Contact Data
Tel: 04707-3701

4[9]

Dit nieuwe avontuur van Speedy Gonzales [illegible] Het boeit hier geen mens. Een [illegible] game wil een spel dat niet echt boeit. [illegible] Maar nee, in dit spel ontbreekt het aan alles.

[illegible]



SUPER STREETFIGHTER II TURBO

The Saga lijkt niet te stoppen. Ondanks dat Streetfighter een beetje achterhaald is in vergelijking tot de nieuwste beat'm up spelletjes als Virtua Fighter, Tekken en Toshinden blijft het borg staan voor uren speelplezier.

HET VERLEDEN

Het is een stukje spelgeschiedenis. Met uitzondering van Mortal Kombat is er geen enkel vechtspel dat het succes van Streetfighter heeft geëvenaard. Negen jaar nadat de originele Streetfighter voor het eerst in de arcade te spelen was, is deze klassieke one on one beat'm up nog steeds één van de grootste favorieten voor leunstoel-ninja's over de hele wereld. Hier is het tenslotte allemaal mee begonnen. Dat is eigenlijk de voornaamste reden dat ik uberhaubt mijn Streetfighter-console wel eens afstof. Al die nieuwerwetse upgrades hadden van mij niet gehoeven. Ook al plakken ze er honderd turbo's, specials en tournament editions achter; Streetfighter blijft gewoon Streetfighter.

DE TOEKOMST

Desondanks gaat Capcom gewoon door met het lanceren van de nieuwste Streetfighter-klonen. Vooralsnog is het wachten op Streetfighter: The Movie en Streetfighter Legends. De eerste is uiteraard gebaseerd op de Streetfighter film, de tweede is een jubileum-release waarin alle charachters die de afgelopen negen jaar te zien waren, hun opwachting maken. Frappant is dat deze spelen niet zullen uitkomen bij Nintendo, Capcom's bondgenoot de afgelopen acht jaar. Beide komen, uiteraard na lancering in de arcade, uit op de Saturn en de PlayStation. Woesh!

HET HEDEN

De PC versie van Super Streetfighter II Turbo komt dichterbij de arcade-versie dan alle Nintendo-conversions die ik tot op heden gezien heb. In tegenstelling tot Streetfighter II Turbo die ik enkele maanden geleden onder de loep nam, is Super Streetfighter II Turbo een geschenk uit de hemel voor de PC-bezitters. Om even het geheugen op te frissen; Super Streetfighter II Turbo bevat zestien vechtjassen die ieder, naast zes reguliere moves en zes special moves, ook nog een Super move tot hun beschikking hebben. Om deze moves er een beetje lekker uit te krijgen, heeft Gametek een control-pad bijgesloten die verdacht veel lijkt op de zesknoppige arcade-controls. Niets kan je nu meer in de weg staan om de 'ha-do-kens', 'Rising Dragon Kick' en 'Double Backflips' er aan de lopende band uit te gooien.

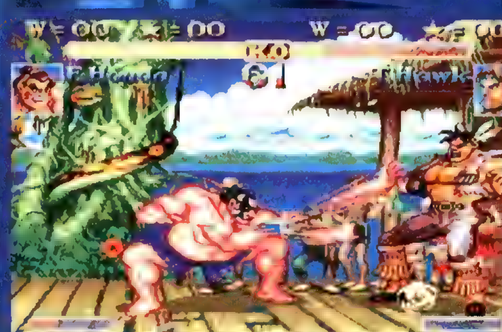
Ik ben van huis uit geen PC-mannetje maar Super Streetfighter II Turbo heeft mij definitief over de streep getrokken.



Nooit je neus in andermans zaakje steken.



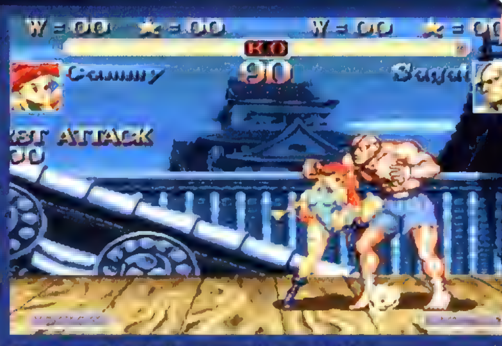
Ik had die kip het eerst gezien!



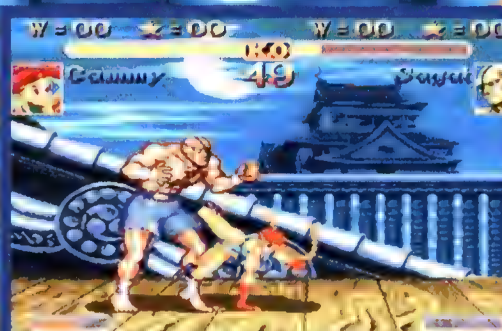
Honda is weer eens onsympathiek bezig.



Boe!



Cammy kent de gevoelige plekjes bij de heren.



Sagat lijkt niet te weten wat 'm overkomt.

RAPPORT

GRAPHICS	9.4
GELUID	9.2
ORIGINALITEIT	6.0
SPEELBAARHEID	9.5

- Kalmerende muziek
- Soepele bediening
- Volle graphics
- Arcade niveau

PC
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

8.5

Zelden zag ik zo'n perfecte replica van de arcade-versie van een spel. Alles wat spelen in een tochtige amusement-hal interessant maakt, is geformateerd naar de huiselijke sfeer. Het geluid is aanzienlijk beter dan dat van de SNES, de graphics, die van de achtergrond in het bijzonder, zijn subliem en zoals al eerder gezegd; zelfs de moeilijkste moves tover je in één vloeiende beweging uit je control-pad. Verplichte kost voor alle PC-bezitters.

KEES



EARTHBOUND

Als je de gigantische doos van Earthbound openmaakt, vind je naast de SNES-cartridge een lijvig boekwerk van maar liefst 128 full-color pagina's. Zet de tv maar weer uit, zoek een lekkere stoel en gooi nog een flink blok hout op het haardvuur. Gezellig hè?

Dit is geen handleiding meer maar een Encyclopedie!

HOEZO LEZEN?

Het handboek is helemaal volgestouwd met tips, trucs en hints. Verder vind je een soort toeristische gids en een stel landkaarten, reclamefoldertjes en kranten met wereldnieuws over kometen, pizza's en weggelopen hondjes enzo. Te idioot voor woorden. Is het misschien helemaal niet de bedoeling dat we dit spel gaan spelen? Is het een soort infiltratiepoging van de Amerikaanse huisvrouwenclub, die de kids weer achter de boeken wil krijgen? Ik weet het niet. Maar ik ga me er lekker niets van aantrekken en het spel spelen.

ZWART

Alsof je nog niet genoeg gelezen hebt, volgt er eerst een lange waslijst met vragen. Je kan de karakters allemaal een eigen naam geven, je moet vertellen wat je favoriete eten is, wat je absoluut niet lust, waar je op de dag van de moord op Nicole Brown-Simpson was etc. Hier wordt het al snel duidelijk dat het spel weliswaar humor heeft maar wel een beetje op kleuterniveau zit. Als je je er eenmaal doorheen hebt geslagen, wordt alles zwart en lig je vredig in bed.

KABOOM!

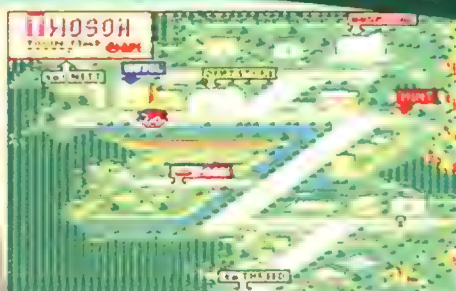
Je nachtrust wordt verstoord door een harde knal en je bent op slag klaarwakker. Wat was dat? Wat moet je doen? Je gaat op onderzoek uit en het avontuur begint. Je hebt het handboek nodig om uit te vissen wat je precies moet doen maar daarin staat dan ook werkelijk alles volledig voorgekauwd. Elke aktie, elke situatie en elk level is in het handboek uitvoerig beschreven. Op die manier blijft er niet veel meer over dan braaf het boekje te volgen.

SCRATCH 'N SNIFF

De meest bijzondere feature van Earthbound vind je natuurlijk weer in het handboek: Je kan het ruiken! In het laatste deel vind je een pagina met scratch 'n sniff plaatjes. Als je aan een bepaald gedeelte krabt, komt er een geurtje vrij, dat met het spel te maken heeft. Lachen!



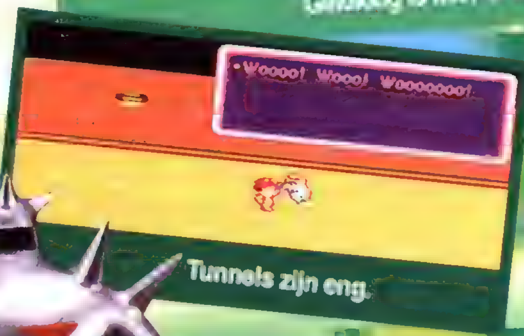
De #$@! pliesie.



Onder de X-knop zit een handige kaart.



Gelukkig is Mr.T er nog.



Tunnels zijn eng.



Je kan altijd nog naar de film.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPELBAARHEID	8⁰

- ▲ Tof handboek
- ▲ Geef karakter eigen naam
- ▲ Heel veel levels
- ▼ Alles in boek voorgekauwd

SNES
Prijs: ƒ169,95 Bfr. ca. 3000
Fabrikant: Nintendo
Importeur: Game World
Tel: 010-436935

8³

Het is wel eventjes wennen aan Earthbound. Het spel is grappig, er zijn veel levels en graphics en geluid zijn prima. Maar het spel onderscheid zich met name door het handboek. Je kan hier echt uren in lezen. Misschien een tip voor Nintendo om het gewoon los te gaan verkopen?

ANDREAS



FX FIG



Niet alleen in films als Tank Girl zijn de vrouwen beter, sterker en sneller dan ooit tevoren in de amusementsindustrie. Ook in de 3D-beat'm up FX-Fighter zijn het de dames die de hardste klappen uitdelen en het beste weten waar de gevoelige plekjes van de tegenstander zitten. So what else is new?

"MATTEN"

"Ik ben de machtige Rygil. Ik heb mijn macht al bewezen door vier zonnestelsels en vier ruimtevloten te vernietigen. Nu zoek ik een nieuwe uitdaging. Het is duidelijk dat ik die niet zal vinden in jullie slappe ruimtevloot, daarom doe ik dit aanbod. Al de macht, al de kracht die ik bezit, zal gaan naar het wezen dat mij kan verslaan in een ongewapend tweegevecht. Versla mij, en het universum is van jou. Verlies, en ik zal jullie zonnestelsel vernietigen."

"He Bas, wie is die eikel?"

"Rygil, dat zegt ie toch."

"Wat moet ie?"

"Ik geloof dat ie een partijtje wil matten."

"Waarom?"

"Ik geloof dat ie denkt dat ie van iedereen kan winnen."

"Jaja, en wat hebben wij daarmee te maken?"

"Eh, hij gaat ons zonnestelsel vernietigen als we van hem verliezen."

"Wat een zak. En wat doet ie als we winnen?"

"Dan erven wij alles wat ie heeft."

"Mmm, ik geloof dat we hem in dat geval maar eens flink op z'n falie moeten geven."

"Yep."

LAAT MAAR KOMEN

"Wie van jullie miezerige aardwormen durft het als eerste tegen mij, de machtige Rygil, op te nemen? Wie wil als eerste dood?"

"Hé Ben, ik geloof dat ie het tegen jou heeft."

"Tegen mij? Prima, laat hem maar komen. Ik verander gewoon in Cyben en ik rooster hem tot die zwartgebakken is. Hoe ging dat ook alweer?"

"Naar voren en punch. En als je een zweefduik wil doen, dan is het voor, achter, punch."

"Zijn dat alle moves?"

"Nee, het schijnt dat elke fx-vechter een stuk of veertig verschillende moves heeft."

"Hoe weet jij dat?"

"Gelezen op het internet, op het World Wide Web om precies te zijn, en wel op www.im.gte.com."

ONDERKNUPPELS

"Komt er nog wat van?! Wie neemt het tegen mij op, de machtige Rygil, vernietiger van werelden, de sterkste man van de kosmos?"

"Jaja, ik kom al. Huh, wie is dat nou weer, en waar is die Rygil gebleven?"

"Dat is je eerste tegenstander. Er zijn er acht in totaal dus je moet eerst zeven gevechten winnen voordat Rygil je een waardig tegenstander vindt."

"Oh, het klassieke onderknuppels neerslaan tot je tegen de eindbaas mag?"

"Jaahaa, kijk nou wat er komt van al je praatjes. Nu heeft ie je buiten de ring geslagen en heb je verloren."

"Dan is het jouw beurt hè?"

"Yes, Ring Out man. Eens kijken hoe Kiko het doet?"

"Ga je gang. Ze ziet er goed uit, vind je niet?"

"Ik vind van wel, deze zogenoemde Brender 3D rendering technologie die Argonaut Technologies heeft ontwikkeld, geeft een resultaat dat ik tot nu toe eigenlijk alleen in de arcade heb gezien. Maar wat ben jij nou in godsnaam aan het doen?"

"Verrek, die Venam zit met z'n insectenkop tussen d'r benen. Vort, weg smerig beest. Shit, nou gaat ie ook nog aan m'n nek knagen. Yak, wat klinkt dat smerig."

SOFTIE

"Kunnen we eigenlijk ook tegen elkaar vechten?"

"Ja natuurlijk, maar dan kunnen we Rygil niet voor z'n bek

Siren rules.



Foei Magnon, durf je wel te spugen naar Sheba.



Kan jij dit ook?

HTER

slaan. Hij durft blijkbaar niet te komen als je met z'n tweeën bent. Wist je trouwens dat er acht werelden en acht moeilijkheidsgraden zijn en drie continues?"
"Ja. Maar wist jij dat je kunt kiezen uit drie tot zeven rondes, dat je de tijdlimiet kunt uitzetten en dat de makers adviseren om te spelen op een 486 DX2-66 met 8 megabyte RAM?"
"Nee. Zo in de eenvoudigste stand valt het trouwens best mee. Ik schop iedereen zonder problemen naar alle hoeken van de ring."
"Kijk nou, je bent al bij Rygil de eindbaas. Schop 'm z'n graf in, dan krijg je z'n macht en kracht enzo."
"Hem z'n graf inschoppen? Het is wel de eindbaas hoor, die krijg je niet zo maar... Huh, hij ligt al plat. Wat een softie zeg. Nou, laat nu de macht en kracht maar komen."

ZIP BELONING

"Ik ben Rygil, vernietiger van planeten. Jij hebt mij overwonnen, deze keer, maar ik blijf de sterkste man van het heelal."
"Rot toch op Rygil, ik had je te grazen. Kom op met de goodies. Wat, is dat alles?! Hij gaat er gewoon vandoor. Waar slaat dat nou weer op? Van iedereen gewonnen en ik krijg zip als beloning! Ik denk dat ik nog maar eens een paar mensen in elkaar ga schoppen."
"Nee Bas, je weet toch dat geweld in videogames niet leidt tot geweld tegen echte mensen?"
"Oeps, was ik even vergeten. Maar eh, wat vinden wij nu eigenlijk van dit spel? Ik vind 't zelf namelijk heel erg tof. Ik heb er heel weinig op aan te merken. De 3D werkt perfect, het ziet er heel mooi uit en er zitten leuke vechters bij met heftige moves."
"Ja, vind ik ook, bovendien klinkt het lekker smerig, die braindrill van Cyben bijvoorbeeld en dat knagen van Venam, om nog maar te zwijgen van het gekreun van de dames."
"Vergeet de soepele bediening niet. De Gravis Gamepad doet het uit de kunst. Maar wat vind je van de bijgeleverde PC Propad?" "Tja, er zitten maar twee knoppen op dus je kunt hem niet voor alle games gebruiken. De richtingknop voelt niet zo prettig aan en reageert niet zo strak als ik zou willen. En dat verdomde snoer is weer eens veel te kort!"
"Maar verder is alles goed?"
"Verder is alles prima!"



Oooooh, Cyben...



Wat zien ik?



Eat dis, roboschotel.



Waar is die bitch nou weer?

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Strakke bediening
▲ Fraaie 3D-effecten
▲ Afwisselende tegenstanders
▼ Eindbaas kan niet tegen z'n verlies

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: minimaal 486 DX33, 4 Mb RAM, Soundblaster compatible geluidskaart, single speed CD-ROM speler. Joypad aanbevolen.
Fabrikant: Argonaut Software
Distributeur: Philips
Tel: 040-734866

8⁵

FX Fighter is eindelijk eens een 3D-knokspel voor de PC dat speelt, klinkt en eruit ziet als het betere arcadewerk. De eindbeloning is wat mager en de bijgeleverde gamepads kun je net zo goed in de verpakking laten, maar verder is dit een mooi voorbeeld van wat hopelijk de volgende generatie PC-vechtspellen wordt.

BEN & BAS



R E V I E W

SLIPSTREAM 5000

Formule 1-races in de volgende eeuw verschillen op twee onderdelen met de races van nu. Ten eerste rijden de bolides niet meer, maar vliegen ze. Ten tweede is het toegestaan om concurrenten uit de lucht te schieten. Klaar voor de start? Schiet!

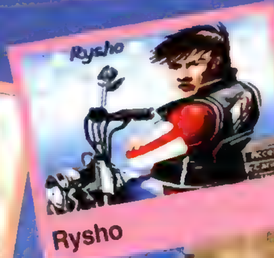

Een kijkje op de parkeerplaats.


Horst Borsch


Victoria Venice


Ted Malibu Beech


Kin en Gin Matsu


Rysho


Isis de Crisis


Cobra

TERMINAL KARTS

Slipstream 5000 doet denken aan een combinatie van Terminal Velocity en Super-Karts. De gelijkenis met Terminal Velocity zit hem vooral in het fraaie 3D-vliegen. De associatie met Super-Karts is gebaseerd op de vele mogelijke camerastandpunten en de grote keuze uit verschillende parcours. Vliegen is in Slipstream doodeenvoudig. Sturen gebeurt met een gamepad of joystick of de pijltjestoetsen, gas geven en schieten is een kwestie van een knop of toets indrukken en remmen, eh, dat kan niet. De enige manier om vaart te minderen is stoppen met gasgeven, of tegen een muur aanknallen.

WINNEN?

Zo makkelijk als de bediening is, zo moeilijk is het om een race te winnen of zelfs maar te eindigen bij de eerste vier. Dit is, als je in je eentje tegen de computer speelt, vereist om door te mogen naar een volgend parcours.

De beste manier om een race te winnen lijkt niet te snel te vliegen en tijdens het vliegen schieten op alles wat voor je zit. Niet dat tegenstanders dan definitief uitgeschakeld kunnen worden maar ze zijn op die manier wel af te remmen, wat erg handig kan zijn als elke seconde telt.

Zoals het een goed racespel betaamt kan Slipstream 5000 ook met twee spelers gespeeld worden. Twee spelers kunnen het samen op één computer doen, die krijgen dan een split-screen voorgeschoteld. Worden er twee computers gebruikt dan krijgen beide spelers een volledig scherm en zullen elkaar alleen nog maar zien als ze in elkaars buurt vliegen.

GENIETEN

De races worden gehouden op tien verschillende parcours, die er stuk voor stuk bijzonder fraai uitzien. Tijdens het racen is er zoveel te zien dat je gewoon zin krijgt om de race te laten voor wat ie is en op je gemak van de omgeving te genieten.

Een groot aantal camera's staat de speler hierbij ter beschikking: om te beginnen natuurlijk de cockpit view, waarbij van het eigen voertuig alleen het dashboard in beeld is. Ook is er een chase camera om je eigen voertuig van achteren te zien, een achteruitkijkcamera, een televisiecamera waarmee je jezelf van een vrij grote afstand ziet vliegen, een wapencamera om te bekijken hoe het eruit ziet vanuit het perspectief van een raket en een vrije camera waarmee een speler zichzelf vanuit elke mogelijke positie kan bekijken. Net als bij SuperKarts is deze laatste camera vooral interessant omdat het hiermee mogelijk wordt de race een stuk moeilijker of grappiger te maken door bijvoorbeeld jezelf van onderen of van opzij te bekijken tijdens het racen.


Tokyo - splitscreen


Noorwegen


Londen

RAPPORT

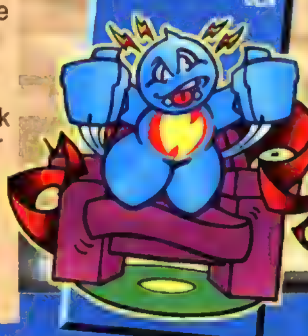
GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Afwisselende parcours
▲ Strakke besturing
▲ [illegible]
▼ Zwakke wapens

PC CD-ROM
Prijs: ƒ79,95 Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte. Joystick, geluidskaart en modem aanbevolen.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-6077125

8

Een tof racespel met een strakke besturing, mooie en gevarieerde landschappen en een ruime keuze aan vliegtoestellen. Alleen die wapens, die hadden ze wel wat krachtiger mogen maken.
REV



GAZILLIONAIRE

Steven Spielberg (multimiljonair) schijnt over dit spel gezegd te hebben: 'Great game (...) I like the sense of humour.' Maar wat weet hij nou van humor?

KUBARS STINKEN NIET

'Zo rijk worden als een gazillionaire', luidt een spreekwoord in het Grogstelsel. Iedere Grogiaan weet hoe je dat voor elkaar kunt krijgen: door het kopen en verkopen van basisprodukten. Een normaal mens denkt daarbij aan boter, kaas en eieren, maar in de ruimte zijn het luiers, edelstenen en zuurstof. Zo rijk worden als een gazillionaire is het doel van dit spel; wie het eerst 1.000.000 Kubars op z'n rekening heeft is de 'top of the crop'.

RIJK IN EEN MAAND

Gazillionaire heeft geen handleiding, maar wel een tutorial of novice moeilijkheidsgraad. Hierbij kun je de moeilijkheid tijdens het spelen zelf opbouwen door middel van een 'complexity' knop. Volgens de makers van het spel duurt het ongeveer 3 à 4 weken voordat je financieel het hoofd boven water kunt houden en nog eens een paar weken voordat je het spel kunt winnen. Een echte uitdaging dus.

GELD EN GESCHIEDENIS

Gazillionaire werkt met beurten die een week speltijd beslaan. In die tijd reis je naar een planeet en koop je en verkoop je je goederen. Maar er moeten ook iedere week leningen, belastingen en verzekeringen afbetaald worden. Als extraatje kun je in die tijd de steden bekijken die je aandoet en hun 'rijke' historie proeven. Je komt ondertussen ook nog iets te weten over de mogelijke kopers van je waren.

"LACHEN"

De graphics zijn hoofdzakelijk stilstaand, maar ze zijn grappig getekend en doen Monty Phyton-achtig aan. Van veel mindere kwaliteit zijn de geluidseffecten. Deze zijn grappig bedoeld maar zijn dat helemaal niet: babygeluiden bij de aankoop van luiers enzo, maar als pleister op de wonde kun je ze uitzetten. Gazillionaire wordt gespeeld onder Windows en kan gespeeld worden met zeven spelers. Dat het Grogstelsel maar uit zeven planeten bestaat is een beetje jammer, het hadden er van mij best meer mogen zijn. Aan de andere kant is het spel al moeilijk genoeg als je tegen de computer speelt. Iedere keer als je denkt dat het goed gaat, doen zich rampen voor of krijg je bezoek van gokkers of smokkelaars.

WALLO-POLY

Volgens de makers van dit spel is Gazillionaire een kruising tussen Wallstreet en Monopoly. Het zou zelfs kinderen een goede uitleg geven over economie en wiskunde. Verschillende Junior High Schools in de Verenigde Staten schijnen Gazillionaire te gebruiken om deze vakken uit te leggen. Ik kan me saaiere manieren voorstellen om les te krijgen, maar dat kan iedereen voor zichzelf bepalen door de sharewareversie van Gazillionaire te downloaden van het internet (www.lavamind.com) of een bulletinboard in de buurt.



Het Grogstelsel.



Deadlines van deze loanshark negeer je niet.


Op Mira is maar één stad, maar wat voor een.



Meestal zie je dit scherm.



Erwin Kroll from outer space.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Leuke graphics

▲ Leerzaam

▼ Geluidseffecten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ69,95 Bfr. ca. 1260
Systeemeisen: 383-33, 4 Mb RAM, Windows 3.1, VGA, geluidskaart, muis
Fabrikant: Spectrum Holobyte
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

6⁸

Een geinig spel om erbij te hebben, maar het is het niet waard om er veel geld aan uit te geven. Wil je het toch hebben, probeer dan ergens de sharewareversie vandaan te halen, daar kun je je geen buil aan vallen.

LAURA



THE ULTIMATE DOOM

Een nieuwe Doom? Is het heus waar? Niet echt. Het is de oude Doom met een nieuwe episode. Nou en? Zitten we daar op te wachten?



Wederom terug: de zaag.



Even een paar kennissen neerknallen.



Het uitzicht blijft fantastisch.

DOOM FOR EVER

Een paar kwaliteiten van Doom. Een van de beste shareware titels aller tijden. Het eerste echt goed uitziende 3D-spel dat ook op een mindere machine vrij soepel draait. Zo ongeveer het enige spel dat ook bekend is bij mensen die nooit games spelen. De oorzaak van bi- loze uitgelopen lunch-speelpauzes. Uit een lange rij gewelddadige games de enige titel naast Mortal Kombat die een soort maatschappelijke discussie losmaakte over geweld en elektronisch vermaak. Een instant klassieker.

DOOM 3?

Wat doet een gamesfabrikant na de uitgave van zo'n enorm succesvolle titel? Doom 2 maken? Is gebeurd. Doom 3 maken? Gaat een beetje vervelen, bovendien heeft Nintendo de rechten van Doom 3 gekocht voor de langverwachte Ultra 64. Een variant op Doom maken? Is uitbesteed aan Raven Software en leidde tot Heretic. De 3D-engine verbeteren of een nieuwe maken? Is gedaan door concurrenten en leverde titels op als Descent en Terminal Velocity. Een compleet nieuw spel maken dat zich verhoudt tot Doom als Doom tot Wolfenstein? Zijn ze al een jaar mee bezig. Gaat Quake heten en wordt tegen het eind van het jaar verwacht.

BEESTACHTIG

Wat Id Software heeft gedaan: Doom 1 opnieuw uitgebracht en er een episode aan toegevoegd, getiteld Thy Flesh Consumed. Deze episode bestaat uit zo'n 15 nieuwe levels en laat zien wat er gebeurde voordat de Hel naar de Aarde kwam in Doom 2. Thy Flesh Consumed bevat geen nieuwe wapens, geen nieuwe monsters en geen nieuwe gebouwen. Alleen de kleur van de lucht is veranderd in oranje-bruin. De enige verrassing die de nieuwe episode bevat, is dat de speler ontdekt wat er aan de hand is met dat lieve gemartelde konijntje dat aan het eind van episode 3 even in beeld komt.

GELD VOOR GEWELD

Bij het opnieuw spelen van Doom valt direct op hoe goed het spel nog steeds is. Van sommige dingen kan een mens nooit genoeg krijgen, en Doom is daar een mooi voorbeeld van. Voor wie nog geen Doom in z'n bezit had is de uitgave van deze CD-versie een goede aanleiding om alsnog tot aankoop over te gaan. Wie Doom 1 en/of 2 allang heeft uitgespeeld zal wellicht ook een aantal van de duizenden door spelers zelfgemaakte levels hebben gespeeld. Zelfs die spelers kunnen nog wat plezier beleven aan de nieuwe episode. Want hoe goed sommige door liefhebbers gemaakte levels ook zijn, uiteindelijk kan geen enkel huisvlijtprodukt tippen aan de levels van de makers zelf.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	9°

+ Het is Doom
+ Geheel nieuwe episode
− Oude levels

PC CD-ROM
Prijs: f89,- Bf. ca. 1600
Systeemeisen: 386-33, 4 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, single-speed CD-speler. Muis of joystick en geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Id Software
Distributeur: CD-Contact Data
Tel: 04707-3701

8³

Doom blijft onovertroffen. Je kunt je afvragen of een enkele nieuwe episode het waard is om ook de oude originele episodes opnieuw aan te schaffen. Het antwoord: best wel.

BEN



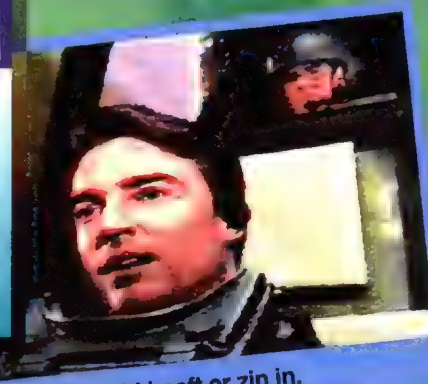


Duvel op!

TRIOOTJE SEGA CD'S!

Earthworm Jim
Fahrenheit
Midnight Raiders

Na lang zoeken vond ik mijn Sega CD-speler ergens verborgen onder het stof. Met alle drukte rondom de 32X en de Saturn heeft Sega blijkbaar geen tijd gehad om koele games voor dit systeem op de markt te brengen. Maar tot onze verrassing kregen we ineens een drietal Sega CD-schijfjes bezorgd. Top! Snel een stofdoekje over de machine halen en spelen!



Amerikaanse held heeft er zin in.

EARTHWORM JIM

De Sega CD-versie van Jim kicks ass! Naast een flinke zooi extra levels is er nog behoorlijk wat gesleuteld aan het toch al bijna perfecte spel. De graphics zijn verbeterd en de humor uitgebreid. Soms kom je midden in een bekend level in een compleet nieuwe wereld terecht (bijvoorbeeld een soort glijbaan waar je telkens aan het einde snel moet afspringen om niet in een bodemloze afgrond te vallen). Je hebt ook een nieuw wapen: een geleide raket en die is vooral handig als je in level 3 zo'n groot zwart monster met Jaws-tanden op je af ziet komen. Helemaal top zijn de passwords, die had je vroeger ook niet. De CD-versie van Earthworm Jim is dus weer grote klasse!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{8}
GELUID	8^{2}
ORIGINALITEIT	8^{8}
SPEELBAARHEID	9^{0}

- ▲ Nog beter
- ▲ Nieuwe levels
- ▲ Passwords
- ▲ Beste Sega CD van 1995

SEGA CD
Prijs: ƒ139,95 Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Shiny/Interplay
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

8^{7}



ie WC stond hier vroeger niet!

Lekker glijden in een nieuw level.

FAHRENHEIT

Dit spel bewijst dat TrueVideo helemaal niet saai hoeft te zijn. Je bent een dappere brandweerleerling en je bent in dienst bij de drukste brandweerkazerne in town. Gelijk als je begint, vliegen de vlammen al om je oren. Je loopt een brandend huis binnen waar nog een vrouw in schijnt te zitten. Je kijkt de kamer rond en ziet verschillende plekken waar je heen kan gaan. Je krijgt twee seconden om te kiezen, terwijl het huis om je heen instort. Je komt bij een deur. Je krijgt weer twee seconden om te beslissen: ga je naar binnen of niet. Maak je geen keuze, gaat het mis. Maak je de verkeerde keuze dan gaat het nog misser. Wat doe je? Ik niks, want in al deze hitte heeft mijn joypad vlam gevat. Fahrenheit belooft de heetste TrueVideo titel van dit jaar te worden!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	7^{8}
ORIGINALITEIT	8^{5}
SPEELBAARHEID	8^{8}

- ▲ Spannend!
- ▲ Heet!
- ▲ Leuk gemaakt
- ▼ Verveeld na 10 keer spelen

SEGA CD
Prijs: ƒ129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

8^{4}



Het trapportaal stort in!

MIDNIGHT RAIDERS

Midnight Raiders is (net als Fahrenheit) een zogenaamde TrueVideo titel met echte acteurs en omgevingen. Meestal ben ik niet zo happig op dergelijke titels want er blijft vaak weinig plek over voor echte joypad-aktie. Dat blijkt wel weer bij Midnight Raiders. Je bent de schutter in een gevechtshelicopter en je moet een bioscheikundige uit de handen van fundamentalistische terroristen redden. Fok man, kunnen die Amerikanen nou echt niets anders verzinnen? Je moet in ieder geval minuten kijken naar videobeelden van mannen in legerpakken met snorren die koel-tjes de terroristen vervloeken. Om de paar minuten mag je even schieten maar dat ziet er erg knullig uit. Da's niks dus.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{8}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	6^{0}
SPEELBAARHEID	4^{0}

- ▲ Mooie film
- ▼ Weinig aktie
- ▼ Bekend verhaal

SEGA CD
Prijs: ƒ139,95 Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Sega/Stargate
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

6^{3}



Bioscheikundige vraagt om hulp.

CD-i voorp

Het was even stil rond CD-i. Angstig stil. Totdat een geheimzinnig doosje werd geleverd door de PTT. In het doosje zaten vier glimmende schijfjes zonder handleiding en zonder plaatjes of hoesjes; test CD-i's dus. De namen: 'Thunder In Paradise', 'Master Labyrinth', 'Kingdom - The Far Reaches' en 'Flashback'. Omdat het om testversies gaat, kan ik nog geen punten geven maar wel een indicatie van wat ons te wachten staat. Koel toch?

MASTER LABYRINTH

Over Master Labyrinth kan ik kort zijn. Het is een Ravensburger spelletje dat veel weg heeft van het spel Valkuil, waarbij je knikkers van je tegenstander in een gat moet laten vallen door aan schuifjes te trekken. Het verschil is dat je hier door middel van schuifjes een doolhof ontdoet van zijn functie. In andere woorden: je moet een pad maken waardoor je bij waardevolle schatten kunt komen. Je tegenstanders (je kunt met vier speler spelen) doen natuurlijk hetzelfde dus soms gaat je plannetje niet door. Bij elke beurt mag je effe de kelder in om door een Doom-achtig doolhof te lopen.
Hoewel dit spel goede graphics heeft en een gladde begin-animatie is het een typisch voorbeeld van een simpel spelletje dat door een beetje digitaal oppoetsen tot CD-i wordt gepromoveerd.
Leuk voor die bekende regenachtige familie-zondagmiddag.


Gezellig een spelletje spelen.


Een echt bordspelletje.

KINGDOM - THE FAR REACHES -

Het tweede spel dat ik in de speler schuif, begint meteen met een tekenfilmachtige landmacht reclame van een bloederige veldslag. Een stuk of tig barbaren met hakbijlen maken korte mootjes van lange ridders totdat er één moedige koning overblijft. Zal wel.

SENIELE TOVENARIJ

Een Merlijn-achtige baardmans stamelt iets over een amulet die in vijf stukken verstopt is in de vijf koninkrijken en dat ik de 23ste persoon ben die ze zal proberen te vinden. Maar mij zal het wel lukken, weet hij. Seniele ouwe vent. Maar goed, hij geeft me wel toverdingen mee waarmee ik het onzichtbare zichtbaar kan maken. Ik groet de man en vertrek naar het bos waar ik elfjes tegen het lijf loop. De elfjes vertellen dat ze Thorloc een zak vinden en dat ze mij wel willen helpen. Ik krijg een rottig boomstammetje waar de elfjes schijnbaar van onder de indruk zijn. Gelukkig moet ik het domme ding aan andere elfjes geven die weer aan de andere kant van het bos zijn. Prima jongens, fijne deal.
Na een lange tocht kom ik bij een elfenkring aan maar geen elfje te zien! Ellendige wezens. Ik probeer een toverding waarmee ik kan zien en ja-wel! 'Ola!', roep ik, maar de elfjes hebben alleen oog voor het stammetje. Elfjes zijn hebberige wezens. Gelukkig krijg ik wel wat terug: ze wijzen me de weg naar het Kristallen Paleis. Ziejewel, het loont om een brave en vrome jongeman te zijn. Not! Bij het Kristallen Paleis word ik tot gort gestampt door kristallen tijgers. Leuk, leuk. Vertrouw nooit een elfje.


Yikes! Kristallen tijgers.

EERSTE INDRUK

Kingdom lijkt wel een aardig spel. Het is de bekende 'adventure-formule' die al heeft gezorgd voor toppers als King's Quest, Police Quest, Larry, etc.

De plaatjes zijn goed getekend en er zijn nogal wat animaties. Het nadeel is dat je op sommige plekken helemaal niets kan doen. Weinig aktie dus. Misschien dat ze daar nog wat aan gaan doen maar als dit zo blijft, heeft het spel een hoog slaapmutsgehalte. Wel leuk is dat, in tegenstelling tot andere adventures, de loop van het verhaal varieert per spel.

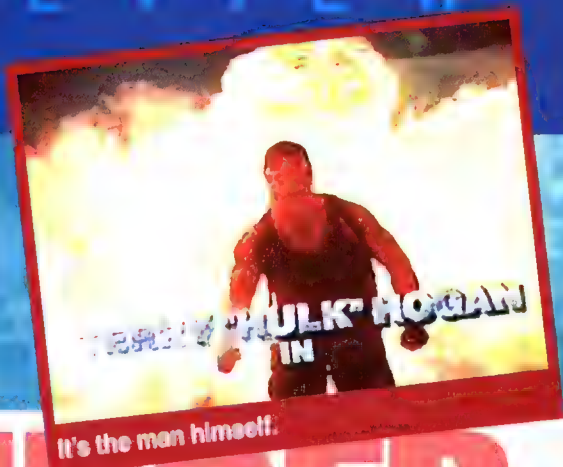

Lange ridder wordt kopje kleiner.


Goochelende baardmans.

roefjes



Vreemde supermarkt.



It's the man himself!

THUNDER IN PARADISE

Nu weet ik weer waar ik die naam eerder heb gehoord! Thunder In Paradise is die A-Team achtige serie met Terry 'Hulk' Hogan in de hoofdrol. Typische B-productie overigens: een held (Hulk), zijn domme maar trouwe vriend (Chris Lemmon) en een mooie, intelligente vrouw (Carol Alt).
Ingrediënten: hi-tech, speedboten, knokken, knallen, opblazen, victory! The World Is Mine! Goed, ehum voordat ik me verlaag tot dat niveau zal ik maar aan het spel beginnen. Gelukkig heb ik een FMV-cartridge want die moet je hebben voor deze interactieve aflevering.
Ah, kijk, ik mag kiezen tussen het zien van de aflevering of het 'interactief ervaren' van de aflevering. Eerst even kijken waar de aflevering over gaat... 'INSERT DISC 2'. Ja, dag Jan. Ook na het vakkundig slopen van het CD-doosje blijf ik slechts teleurgesteld met maar één disc in mijn vingers. Geen TV dus vandaag. Dan maar interactief te werk gaan. Ik mag kiezen of ik de gun wil gebruiken of de joypad. Wat nou gun, zelfs tussen het puin van wat voorheen het CD-doosje was, kan ik geen gun vinden. Dan maar met de joypad...

EN... AKTIE!

Het spel begint. Toch koele kwaliteit, die FMV. Hulk Hogan is met pre-brugklassertjes aan het beachvolleyballen (is dat niet waar die rechtszaak met Wacko Jacko om is begonnen?) en ziet mij staan. 'Hey dude! Welcome back!'. Wat bazelt die spierbundel nou? Ik trek die CD-i net uit de brievenbus! 'Ja no-brains, wat mot je?', antwoord ik moedig, al slik ik de laatste woorden voorzichtig in na het zien van de toch wel imposante Neanderthaler.
De rest van deze spannende, welgeschreven en prachtig geregisseerde en geacteerde scènes bespaar ik je en we gaan na de reclame meteen door naar het 'interactieve' gedeelte.
Na wat aktie belanden we op een boot die wordt beschoten met raketten en andere goodies. Mijn taak is om deze gevaren de lucht uit te knallen voordat de boot zinkt. Dat is nogal frustrerend zonder gun want je bent met de joypad telkens net te laat. Na zes gezonken boten begin ik geïrriteerd de zak met M&M's die naast me staat, naar de TV te gooien. 'Good Shot', klinkt het uit de Hulk.

EERSTE INDRUK

Het is moeilijk een oordeel te geven over een spel waarvan ik de helft niet heb. Toch is één ding duidelijk: je hebt de gun nodig om het spel met succes uit te spelen. Dat is leuk, zo weet ik van SNES- en MegaDrive-guns, vooral met graphics zoals die bij Thunder in Paradise vertoond worden. Daar ga ik dus lekker op wachten, terwijl ik tot die tijd de strandbeauty Carol Alt 'interactief ga ervaren'. See ya later!

BJORN



Daar zou ik nou een beschuitje mee willen eten.



Wat ontzettend interactief.



Het bekende Neanderthaler-schieten.

FLASH BACK

Flashback kent iedereen toch? Kort stukkie dus. Flashback is op het eerste gezicht identiek aan alle eerdere versies van het spel. Prachtige animaties, mooie graphics, gore beesten die je lekker mag neerknallen. Top spel dus. Jammer dat de CD-i joypad minder knoppen heeft, dat maakt de bediening een beetje knullig. Combinaties van knoppen vormen een compromis maar halen het niet vergeleken met de fijne bediening van Flashback voor de SNES of MegaDrive maar daar zeuren we niet over. Een aanrader dus!

EEUWIG

Computerfreaks, segabrains, nintendonerds, gamemasters, dragonlords, adventuregeeks, powergamers, platformpateten, cybersporters, bureaustoelavonturiers, gameboys en -girls, muisklikkers, joystikkers, gamepadden, beeldschermbeulen, tijdverspillers, winnaars, verliezers, gamers: hier zijn we weer met een selectie van al jullie tips, trucs, cheats, walkthroughs, hints, vragen, op- en aanmerkingen of hoe je het ook noemen wilt. Lees verder en win!

Al jullie post is nog steeds van harte welkom bij:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Niet vergeten: de winnaar van de Tip van de Maand krijgt gratis een spel naar keuze. Ook niet vergeten: Power Unlimited 's E-mail adres, power @euronet.nl

Wil je liever zelf aan de telefoon hangen, bel dan de :

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Of die van Sega:

Sega Megaphone
(ƒ 1,- p/m)
06 - 43033034

Tip van de maand

Het waren er weer idioot veel, stapels en stapels brieven over Mortal Kombat III, de arcade-versie, en zoals dat nu eenmaal gaat bij Mortal Kombat verschilde de uitvoering van de moves per brief. Daarom zijn we internet opgedoken met de bedoeling om uitsluitsel te krijgen. Toch hebben we een Mortal-briefschrijver uitgezocht voor de tip van de maand. En dat was vooral omdat hij z'n moves niet op papier maar op een T-shirt had gezet. Soms moet je origineel zijn om een spel naar keuze te winnen, dus Niels uit Heerenveen, gefeliciteerd, je krijgt een spel naar keuze.

MK3 Arcade

MORTAL

Van internet voor de Arcade 2.0 en 2.1 kasten en let op: wij (PU) hebben deze moves niet getest!!!

U = Up
HP = High Punch
HK = High Kick
F = Forward
L = Block
D = Down
LP = Low Punch
LK = Low Kick
B = Back
R = Run

"-" betekent "dan"
"+" betekent "en"

Dus D-F-HP+LP betekent Down, dan forward, dan HP en LP op het zelfde moment. 'Hold' betekent dat je de knop een bepaalde tijd ingedrukt moet houden.

Cyrax
Close Grenade: Hold LK (B-B-HK)
Far Grenade: Hold LK (F-F-HK)
Net: B-B-LK
Teleport (kan in de lucht): F-D-BL
Air throw (jij op de grond, slachtoffer in de lucht): D-F-BL
Then LP to throw.
Fatality : D-D-U-D-HP
Fatality (dichtbij slachtoffer): D-D-F-U-R
Animality (dichtbij slachtoffer): U-U-D-D
Friendship: R-R-R-U
Babality: F-F-B-HP
Stage: R-BL-R
Combo: HP-HP-HK-HP-HK-B+HK

Jax
1 Missile: B-F-HP
2 Missiles: F-F-B-B-HP
Gotcha Grab: F-F-LP (LP snel achter elkaar indrukken om te blijven slaan)
Backbreaker (in de lucht): BL
Quad Slam (na het begin van een gooi): tap HP
Ground Pound: Hold LK
Dashing Punch: F-F-HK
Fatality (dichtbij slachtoffer): Hold BL (U-D-F-U)
Fatality (verweg van slachtoffer): R-BL-R-R-LK
Animality (dichtbij slachtoffer): Hold LP (F-F-D-F)
Friendship: LK-R-R-LK
Babality: D-D-D-LK
Stage: D-F-D-LP
Combo: HK-HK-D+HP-HP-BL-LP-B+HP

Kabal
Top Spin: B-F-LK
Eye Spark (kan in de lucht uitgevoerd worden): B-B-HP
Ground Saw: B-B-B-R
Fatality (buiten sweep-afstand): D-D-B-F-BL
Fatality (dichtbij slachtoffer): R-BL-BL-BL-HK
Animality (dichtbij slachtoffer): Hold HP (F-F-D-F)
Friendship (in ieder geval buiten sweep afstand): R-LK-R-R-U
Babality: R-R-LK
Stage: BL-BL-HK
Combo: LK-LK-HP-HP-D+HP-jump kick-eye spark

Kano
Knife Throw: D-B-HP

Kombat III

Knife Uppercut: D-F-HP
Cannon Ball: Hold LK
Grab and Shake: D-F-LP
Throw (in de lucht): BL
Fatality (dichtbij slachtoffer): Hold LP (F-D-D-F)
Fatality (sweep): LP-BL-BL-HK
Animality (dichtbij slachtoffer): Hold HP (BL-BL-BL)
Friendship: LK-R-R-HK
Babality: F-F-D-D-LK
Stage: U-U-B-LK
Combo: HP-HP-D+LP-D+HP-jump kick-knife slash

Kung Lao
Hat Throw: B-F-LP
Teleport: D-U
Flying Kick (in de lucht): U-D-HK
Spin: F-D-F-R (verschillende keren R indrukken)
Fatality: R-BL-R-BL-D
Fatality (binnen sweep afstand, maar niet te dichtbij): F-F-B-D-HP
Animality (dichtbij slachtoffer): R-R-R-R-BL
Friendship (buiten sweep afstand): R-LP-R-LK
Babality: D-F-F-HP
Stage: D-D-F-F-LK
Combo: HP-LP-HP-LP-LK-HK-B+HK

Liu Kang
High Fireball: F-F-HP
Low Fireball: F-F-LP
Flying Kick: F-F-HK
Bicycle Kick: Hold LK
Fatality: F-F-D-D-LK
Fatality: U-D-U-U-BL+R
Animality (sweep afstand): D-D-U
Friendship: R-R-R-D+R

Babality: D-D-D-HK
Stage: R-BL-BL-LK
Combo: HP-HP-BL-LK-LK-HK-LK

Nightwolf
Arrow: D-B-LP
Hatchet Uppercut: D-F-HP
Shadow Shoulder: F-F-LK
Glow (reflecteert missiles): B-B-B-HK
Fatality (dichtbij slachtoffer): U-U-B-F-BL
Fatality (ver van slachtoffer): B-B-D-HP
Animality (dichtbij slachtoffer): F-F-D-D
Friendship (buiten de sweep afstand): R-R-R-D
Babality: F-B-F-B-LP
Stage: R-R-BL
Combo: LK-HP-HP-LP-hatchet-hatchet-HK

Sektor
Teleport+Uppercut (kan in de lucht worden uitgevoerd): F-F-LK
Missile: F-F-LP
Missile: F-D-B-HP
Fatality (sweep aftand): LP-R-R-BL
Fatality (iets over het midden van het scherm): F-F-F-B-BL
Animality (dichtbij slachtoffer): F-F-D-U
Friendship (op de helft van het scherm): R-R-R-D
Babality: B-D-D-D-HK
Stage: R-R-R-D
Combo: HP-HP-HK-HK-B+HK

Shang Tsung
1 Fireball: B-B-HP
2 Fireballs: B-B-F-HP
3 Fireballs: B-B-F-F-HP
Volcanic Eruption: F-B-B-LK

Sheeva
Teleport Stomp: D-U
Stomp: B-D-B-HK
Fireball: D-F-HP
Fatality (dichtbij slachtoffer): F-D-D-F-LP
Fatality (dichtbij slachtoffer): Hold HK (B-F-F)
Animality (dichtbij slachtoffer): R-BL-BL-BL-BL
Friendship: F-F-D-F-pause-HP (pause is 1/2 seconde. Als je niet lang genoeg pauzeert voer je een fireball uit.)
Babality: D-D-D-B-HK
Stage: D-F-D-F-LP
Combo: HP-HP-LP-HK-HK-LK-B+HK

Sindel
Fireball: F-F-LP
Fireball (in de lucht): D-F-LK
Fly: B-B-F-HK
Scream: F-F-F-HP
Fatality (sweep afstand): R-R-BL-R-BL
Fatality (dichtbij slachtoffer): R-BL-BL-R+BL
Animality: F-F-U-HP
Friendship: R-R-R-R-R-U
Babality: R-R-R-U
Stage: D-D-D-LP
Combo: HK-HP-HP-D+HP-jump kick-air fireball

Smoke
Harpoon: B-B-LP
Teleport+Uppercut (kan in de lucht worden uitgevoerd: F-F-LK

Invisibility: U-U-R (move herhalen om weer zichtbaar te worden.)
Throw (in de lucht): BL
Fatality: U-U-F-D
Fatality (sweep afstand): Hold R+BL (D-D-F-U)

Animality (buiten sweep afstand): D-F-F-BL
Friendship: R-R-R-HK
Babality: D-D-B-B-HK
Stage: F-F-D-LK
Combo: HP-HP-LK-HK-LP

Sonya
Energy rings: D-F-LP
Leg Grab: D+LP+BL
Square Wave Punch: F-B-HP
Bicycle Kick: B-B-D-HK
Fatality (voorbij helft



EEUWIG



van het scherm): Hold BL+RN (U-U-B-D)
Fatality: B-F-D-D-R
Animality (dichtbij slachtoffer): Hold LP (B-F-D-F)
Friendship: B-F-B-D-R
Babality: D-D-F-LK
Nudeality: ??? (ftp://rat.org/pub/mk/images/kerri/kerrihos.jpg voor plaatje)
Stage: F-F-D-HP
Combo: HK-HK-HP-HP-LP-B+HP

Stryker
High Grenade: D-B-HP
Low Grenade: D-B-LP
Baton Trip: F-B-LP
Baton Toss: F-F-HK
Fatality (dichtbij slachtoffer): D-F-D-F-BL
Fatality (net iets voor het eind van het scherm): F-F-F-LK
Animality (sweep afstand): R-R-R-BL
Friendship: LP-R-R-LP
Babality: D-F-F-B-HP
Stage: F-U-U-HK
Combo: LK-HP-HP-LP-jump kick-baton throw

Sub-Zero
Freeze: D-F-LP
Ice Shower: D-F-HP
Ice Shower (vlak voor slachtoffer): D-F-B-HP
Ice Shower (achter slachtoffer): D-B-F-HP
Ice Statue: D-B-LP
Slide: B+LP+BL+LK
Fatality (dichtbij slachtoffer): BL-BL-R-BL-R
Fatality (buiten sweep afstand): B-B-D-B-R
Animality (dichtbij slachtoffer): F-U-U
Friendship: LK-R-R-U
Babality: D-B-B-HK

Stage: B-D-F-F-HK
Combo: HP-HP-LP-LK-HK-B+HK

Morphs
Cyrax: BL-BL-BL
Jax: F-F-D-LP
Kabal: LP-BL-HK (moet snel worden uitgevoerd)
Kano: B-F-BL (moet snel worden uitgevoerd)
Kung Lao: R-R-BL-R
Liu Kang: F-D-B-U-F
Nightwolf: U-U-U
Sektor: D-F-B-R
Sheeva: Hold LK(F-D-F) or F-D-F-LK-LK
Sindel: B-D-B-LK
Sonya: D+R+LP+BL
Stryker: F-F-F-HK
Sub-Zero: F-D-F-HP
Fatality (dichtbij slachtoffer): Hold LP (D-F-F-D)
Fatality (dichtbij slachtoffer): Hold LP (R-BL-R-BL)
Animality (sweep afstand): Hold HP (R-R-R)
Friendship: LK-R-R-D
Babality: R-R-R-LK
Stage: U-U-B-LP
Combo: LK-HP-HP-LP-B+HK

En voor iedereen die het hele zooitje op internet nog eens rustig wil na lezen: http://www.cs.ucl.ac.uk/students/zcacaes/mk/mk.html

Dupont Circle:
British Embassy
Ga naar de 'control room' en praat met senator Burr en haar assistent, Katherina Goertz. Gebruik de 'psychopomp' op jezelf en geef het volgende adres: CHARON. Praat met de veerman als je aankomt.
* Beautiful's Hostage Hellpit
Pak de 'steel cover' en de 'beer mug' van de tafel. Gebruik de 'beer mug' op de 'acid pool'.
* The Hell Zoo
Pak de 'staff, jar of food, floating beast, bucket of Styx water en de Zoo key'. Praat met beide mensen. Gebruik de 'jar of food' op Machalus gevolgd door de 'key' op de dierenkooi (niet de kooi met het drijvende beest).
* The Wall of Flame Hellpit
Praat met Prudence Alala, en gebruik de 'steel cover' op de ventilatorschacht waar stoom uit komt. Ga op de ventilatorschacht staan en wacht af.
* The Hell Ice Field
Gebruik de 'floating beast' op jezelf om op het dichtsbijzijnde ijsblok te komen. Gebruik de 'bucket of Styx water' op het ijsblok.
* The Hell Music Room
Praat met Alice Trenton en luister naar de aanwijziging die zij geeft. Door rechts te klikken op het witte vlak leer je het versje. Om Alice te bevrijden moet je alle (stille letters) aanklikken dus B E C A G. Klik links op de corresponderende witte vlakken.
* The Dentist Office
Praat met de demon en let



LEVEN

Hell

PC

Laatste deel Walkthrough

ondertussen op op wat hij aan het doen is. Gebruik de 'nerve gas' op de 'NO2 tank'. Pak de 'NO2 cartridge'en de 'dentist drill'.
* The Ratroom
Praat met Dingo Tucker en gebruik de 'NO2 cartridge' op de 'tubes'.

Foggy Bottom:
Entrance To Interface
Ga naar het kantoor van Mr Beautiful en praat met de gangster. Praat met Mr Beautiful als je wilt maar neem niet z'n hoofd mee. Pak in plaats daarvan de 'cue stick'. Antwoord op de puzzel: E3 D9 E8.

The Mall:
Voice of God
Geef Mr Beautiful's 'DAT' aan Nick Cannon, hij speelt de 'DAT' voor je af. Let op wat er op staat.

Union Station:
Dante's Apartment
Praat met Dante. Gebruik de 'psychopomp' op jezelf. Gebruik het volgende adres: GARAGE. Praat met Deepthroat.

Federal Triangle:
Bureau of Records
Praat met Mr. Calcutta en Ms. Stinson. Let op wat zij zegt, het is een aanwijziging voor een computer access code.

Federal Triangle:
Trangressions Entrance
Gebruik de 'lockpick implant' op de deur en ga naar binnen. Activeer de computer en zoek naar 'Government Operations/Massimo Eddy'. Gebruik TRIANGLE als code. Gebruik Bene's 'forger skill' op het 'credentials template'.

Federal Triangle:
Bureau of Records
Praat met Mr. Calcutta.

Arlington:
Lee Mansion Guard Room
Gebruik Split's 'psionic skill' op de wachten en ga naar de volgende kamer. Gebruik de 'cue stick' op de lamp naast de 'phanter'. Ga door de deur en praat met Massimo Eddy. Onderzoek de aantekeningen die hij je geeft.

Dupont Circle:
British Embassy
Praat met Katerina Goertz, zij zou je meer kunnen vertellen over de gijzelaars. Als ze dat niet doet, blijf dan nog wat rondhangen en probeer het nog een keer. Gebruik de 'psychopomp' op jezelf met het volgende adres: CHARON.
* The Belly of the Beast
Praat met Thelma Bay Chesapeake. Pak de 'stone' en de 'femur bone', bevestig de steen op het bot.
* The Abyss
Praat met Jeremy Verdi en Gack. Gebruik de 'mug of acid' op de 'hell blade'. Geef de 'mug of acid' aan Gack en pak de 'bucket of tar'.

Federal Triangle:
Trangressions Entrance
Gebruik de 'lockpick implant' op de deur en ga het kantoor binnen. Zet de computer aan, zoek Government Operations/ Night of Reentombment. Gebruik de volgende code's: JEREMY VERDI en GESTICULATE. Vergeet niet het memo te lezen.

Union Station:
Dante's Apartment
Praat met Dante en gebruik de 'psychopomp' op jezelf. Gebruik als adres: GARAGE. Praat met Deepthroat.

The Pentagon:
Pentagon Reception Area
Praat met de receptioniste en laat haar je de weg wijzen naar het kantoor van Thomas Meaculp. Eenmaal in het kantoor zet je de computer aan. De antwoorden om binnen te komen zijn: Shudder is to fear as Crying is to Sorrow, Fan is to air conditioner as Keyboard is to Decking Unit, Suicide is to death as Embezzlement is to Wealth, Charon is to perdition as Freeways is to Los Angles. Als je eenmaal weet waar Thomas is, ga dan terug naar de receptioniste en laat haar je de weg wijzen naar de 'Pentagon Jail'. Als je de gevangenis binnen bent, gebruik dan de 'EMP grenade' op de bewaker en de mini-bommen op de cel.

Dupont Circle:
British Embassy
Praat met senator Burr en Jeremy Verdi. Geef het briefje met de wiskundige symbolen dat Massimo aan jou gaf, aan Jeremy en praat met hem. Praat met Katerina Goertz, zij geeft je de locaties van de overgebleven gijzelaars.
*The Hell Steel Mill
Praat met Brett Carew en gebruik de 'staff' op de 'gears'.
* Hell's Desert
Praat met Walker Dash en Atroxias, gebruik de 'dentist drill' op de 'water jar'.
*The Hell School Room
Praat met Randal Singh en Mr. Maledictum.
Antwoorden van de puzzel; Des Moines Iowa, Little Rock Arkansas, Helena Montana.
*Beelzebub's Throne Room
Gebruik de 'bucket of tar' op de vloer en bevecht Beelzebub. Pak zijn vleugels nadat je hem verslagen hebt.
* Belial's Throne Room
Gebruik de 'explosive charge' op de vloer bij het oplichtende gedeelte, bevecht hem en pak zijn 'medal' nadat je hem hebt verslagen.
* Cerebus's Liar
Ga door de deur vlak voor je naar binnen, wacht totdat de demon weg gaat en pak de 'brush'. Gebruik de 'brush' op Satan's Gate en schilder de volgende woorden: GOD IS DEAD. Ga naar binnen en dood Satan.
Ga terug naar de echte wereld en praat met Katerina Goertz en senator Burr over hun vorderingen. Gebruik de 'psychopomp' op Rachel met het volgende adres: SPAWNER.

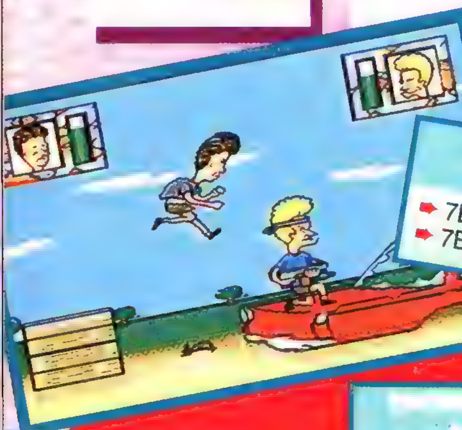
The Pentagon:
Pentagon Reception Area
Laat de receptioniste je de weg wijzen naar de Pneumatic Delivery Room. Pak daar een van de 'pneumation tubes' en doe er een 'gas bomb' in. Praat met Jate en geef haar de 'bomb-tube' met het volgende adres: MIRACULUM SEPULCRUM. Ga terug naar de receptioniste en laat haar je de weg wijzen naar de Pentagon Chapel. Aldaar pak je de 'taper' van de vloer en steek je de kaarsen aan (geteld vanaf links); 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9. Nadat je Solene Solux hebt verslagen, ga je het gat waar zij uitkwam binnen. Gebruik de 'Hell bug disk' op de 'Hell computer'. Einde oefening.

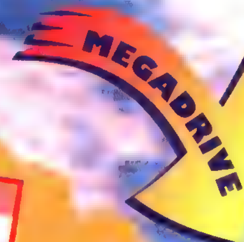
PC

POLICE QUEST 1
Jeroen uit Arnhem zit in een hotelkamer van het hotel Delphoria met een meisje dat heel erg bang is. Jeroen weet niet wat hij moet doen.
Antwoord: een biertje drinken in de bar natuurlijk, beste Jeroen.

EEUWIG

Action Replay





SNES

Beavis & Butt-Head

- 7E022605 - oneindige levens
- 7E02220B - oneindige energie

Donkey Kong Country

- 80E9BC60 - je kunt de Action Replay gebruiken
- 7E051212 - op Donkey's rug rijden, druk op A om te vliegen
- 7E05810X - gameselect



- 7E00F0EF - generation aan
- 7E026EFF - computer booted up
- 7E0288FF - motion senors

Coolspot

- 0103E4DB - oneindige levens
- 0164E5DB - 100% cool points

Kirby's Pinball

- 016044C3 - oneindige tijd in de bonus levels

Ghostbusters

- 0AFFC2CA - door muren heen



Dr Franken

- 08D12BC8 - oneindige energie



Monster Max

- 010X20D1 - Max heeft altijd een 'Good star' voor onschenbaarheid
- 010121D1 - onschendbaarheid
- 010422D1 - oneidige levens
- 010F23D1 - Max beweegt twee maal zo snel
- 010F24D1 - altijd een 'Magic ring'
- 010F25D1 - Max kan altijd hoger/verder springen

Doe de Action Replay altijd uit voordat je een level verlaat om naar het volgende level te gaan, anders kun je het score en bonus scherm niet verlaten. Op het nieuwe level aangekomen kun je de Action Replay weer aan zetten.

GAME GEAR

Chuck Rock II

- 00D2DFXX - levelselect
- 00DD5C03 - oneindige levens

Global Gladiators

- 00D0B905 - oneindige levens
- 00DF9706 - muziek sneller
- 00D4E059 - oneindige tijd
- 00D50190 - oneindige tokens

LEVEN

TERMINAL VELOCITY

PC

Van PC-freak Rick uit Wormerveer
Trigods of Trifiro - onsterfelijkheid
Trishld - 100% shield
Trinxt - volgend level
Trihovr - hover pad (deze bedien je met de toets)
Maniacs of Trifir8 - afterburner
Trscope - oscilloscoop
Trframe - beelden teller
Triburn - terminal velocity
3drealm - smoking
Trifir9 - onzichtbaar
Wapencodes:
Trifir1 - P.A.C.
Trifir2 - I.O.N.
Trifir3 - R.T.L.
Trifir4 - M.A.M.
Trifir5 - S.A.D.
Trifir6 - S.W.T.
Trifir7 - D.A.M



SMASH TENNIS

SNES

America Open: X, B, A, A, Y, A, X, A
Asian Open: A, Y, A, A, Y, X, Y, A
Australian Open: X, A, B, A, Y, A, Y, A
European Open: A, X, B, A, Y, X, A, A

DRAGON LORE

PC

Milco uit Amsterdam zit helemaal vast. Hij is bij een draakje geweest en heeft met een Chinees gepraat en heeft het spell-book te pakken en nu??
Antwoord: Gebruik de 'open door spell' die je eerder van de draak hebt gekregen op het 'spell-book'. Gebruik dan het boek op de ogen van Werner zodat hij de 'spell-runes' ziet. Gebruik het book op Werner's linker hand. Gebruik de 'open door spell' op het tweede paar houten deuren. Loop rechtdoor tot de kruising en sla dan linksaf en ga de kroeg binnen.



MERCS

MEGADRIVE

William uit Druten vond het spel Mercs te makkelijk en voor iedereen die daar ook zo over denkt stuurde hij de volgende code om de tegenstanders sneller en slimmer te maken.
Ga naar de original mode en druk A, B, C en START tegelijk in.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

SNES

Van Robin uit Booischot, België.
5 levens en meer:
Houd tijdens het titelscherm de A en B knop ingedrukt, daarna op START drukken. Als de cheat werkt zal de vlag rood blinken.

COREL DRAW

PC

Robin uit Leiden is verslaafd, erg hè, aan Coreldraw. Daarom stuurt hij er een tip over;
Klik in de menu bald bij de help op ABOUT, houd CTRL, ALT en SHIFT ingedrukt en klik op het ballonetje. Je krijgt nu een ander venster, blijf de toetsen ingedrukt houden en de ballon stijgt..... Je krijgt nu een lijst van programmeurs enzo!
En wat hebben we daaraan, Robin????

CLAYFIGHTER 2

SNES

Misha uit Amsterdam stelde een Clayfighter hintboek samen en stuurde dat naar ons op. Wij zijn weer eens onder de indruk.
Tip om de snelheid tot 10 op te voeren:
Zet de speed op 4.
Neem 'Tournement'-mode en kies een speler (jijzelf) tegen zeven computerspelers. Speel de match tegen de computer, het maakt niet uit wie er wint, en laat de computerspelers verder gaan. Als je ziet dat de spelers bij 'Round 1, Fight!' heel snel gaan bewegen druk je op de Reset-knop. Ga dan naar options en de speed staat op 10.



EEUWIG

MEGADRIVE

SONIC THE HEDGEHOG 2

Uit het tipboek voor MD-spellen van Thijs en Frank uit Heerlen.
Een levelselect
Om een level te kiezen ga je eerst naar het OPTION MENU, ga naar SOUNDTEST en speel de volgende deuntjes; 19, 65, 9 en 17. Na het laatste deuntje hoor je een bel rinkelen. Druk op START en druk bij het titelscherm op A en START.

WONDERDOG

Van Tom uit Oosterhout.
Levelcodes
- Dogsville - MYSTIC
- Dogsville - ANKLES
- Loony Moon - LEDZEP
- Planet Weird - REEVES
- Planet Foggia - PIXIES
- Planet Kninus - WOOPIE

SEGA-CD

PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD

Van Christiaan uit Elst.
Onkwetsbaarheid
Houd de L-knop op controller 2 ingedrukt, tijdens het spelen (je speelt met controller 1) om de Pink Panther onkwetsbaar te maken.
Stage Skipping
Druk tijdens het spelen tegelijk op SELECT en START op controller 1 en je skipt naar het begin van het volgende level.

SNES



SIMCITY

Robin is ook verslaafd aan Simcity (ook erg), zijn tip: Maak een nieuwe stad, voordat je gaat bouwen type je 2x FUND. Je krijgt nu meer geld. Ga naar het bond overzicht en je zal zien: je hoeft niets terug te betalen en je krijgt elk jaar 1,5 miljoen. Da's het betere werk Robin.

PC



SPLATTER-HOUSE 3

Van Tom uit Oosterhout.
- Level 2 - REISOR
- Level 3 - ETLBUD
- Level 4 - TABRAE
- Level 5 - ELPOEB
- Level 6 - PHENIX

MEGADRIVE

Codes van Internet en omstreken

Game Gear Codes:

Alien 3
Meer ammo:
Vul in plaats van je naam CHEAT in en je krijgt meer ammo

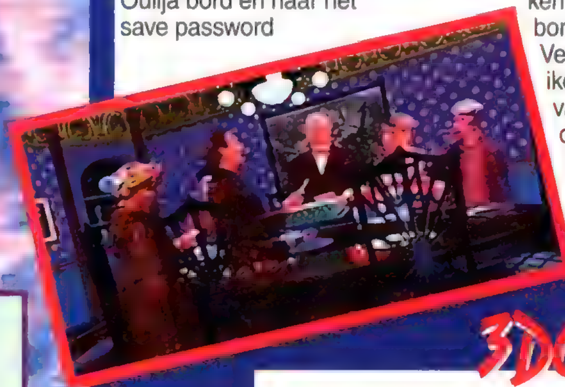
Krusty's Fun House
Level codes
Level 2 - SELMA
Level 3 - SCRATCHY
Level 4 - SKINNER
Level 5 - GROENING
Alle deuren open je met TRACY

Chuck Rock
Level codes
Level 2 - 7G09M
Level 3 - NN6E3
Level 4 - 84AKC

Desert Srike
Level codes
Mission 2 - CJUEJFD
Mission 3 - GGSIJFE
Mission 4 - EGLM-KOH

CD-i Code:

The 7th Guest
Room select
Ga naar het save/restart Ouiija bord en naar het save password scherm. Vul als password het woord BADGER in en druk op O.K. De vier hoeken van het Ouiija bord zijn nu 'hot'. Verschuif de ikoon naar een van de hoeken druk op een knop en je vindt de 'room map'.



3DO Code:

Mad Dog McCree
Als je geraakt wordt druk dan heel snel op de PLAY-knop. Klik vervolgens op CONTINUE en het spel begint op het punt vlak voordat je geraakt werd.

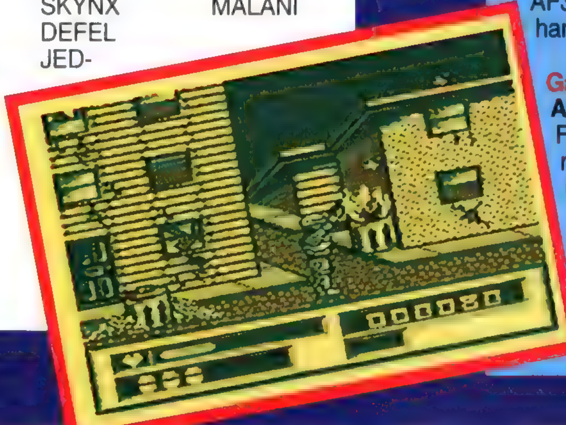
LEVEN

Sega CD Codes:

Wolfchild
Level skip
Druk tijdens het optie scherm op: A, B, A, C, A en B. Je hoort dan een explosie, druk dan voor de volgende levels op:
Level 2 - START
Level 3 - B ingedrukt houden en dan op START drukken
Level 4 - C ingedrukt houden en dan op START drukken
Level 5 - B en C ingedrukt houden en dan op START drukken
Level 6 - A ingedrukt houden en dan op START drukken
Level 7 - A en B ingedrukt houden en dan op START drukken
Level 8 - A en C ingedrukt houden en dan op START drukken
Level 9 - A, B en C ingedrukt houden en dan op START drukken
Let op, je moet de knoppen ingedrukt houden totdat het level dat je hebt uitgezocht verschijnt.

Prince of Persia
De laatste level code:
SKGIFF

Rebel Assault
➨ **Easy**
BOSSK
ENGRET
RALRRA
FRIJA
LAFRA
DERLIN
MOLTOK
MORAG
RANTISS
OSWAFL
KLAATU
IRENEZ
LIANNA
PAKKA
NORVAL
➨ **Medium**
BOTHAN
HERGLIC
LEENA
THRAWN
LWYLL
MAZZIC
JULPA
MORRT
MUFTAK
RASKAR
JHOFF
ITHOR
UMWAK
ORLOK
NKLLON
➨ **Hard**
BORDOK
SKYNX
DEFEL
JED-
GAR
MADINE
TARKIN
MOTHMA
GLAYYD
OTTEGA
RIFHII
IZRINA
KARRDE
VONZEL
OSSUS
MALANI



MegaDrive Codes:

Asterix and the great rescue
Level codes
Level 2 - INSULA
Level 3 - CONDOR
Level 4 - VIENNA
Level 5 - AVALON
Level 6 - DULCIS

Krusty's super fun house
Level codes
Level 2 - WHO-AMAMA
Level 3 - FLANDERS
Level 4 - BROCK-MAN
Level 5 - SIDESHOW

Flintstones
Level skip
Tijdens het titel scherm A, B, C en LINKS ingedrukt houden, loslaten en op START drukken. Via D-pad leveltje kiezen.

SNES Code:

Krusty's super fun house
Alle deuren open en oneindig veel levens
Als je dat wil, echt wil, gebruik dan het password SMAILLIW.

Super Bomberman
Hele kleine Bombermannetjes
Vul als password 5656 in en druk op A.

Game Boy Codes:

Star Trek: The Next Generation
Mission Select
Voer de volgende code in bij het password screen: OVERRIDE. Waneer Captain Picard je op een missie stuurt kun je uit verschillende opdrachten kiezen.

Samurai Shodown
Verborgen spelers
Druk tijdens de openingsdemo als je Hoahmaru ziet 3 keer op SELECT.

Prince of Persia
Level codes
Level 2 - 06769075
Level 3 - 28611065
Level 4 - 92117015
Level 5 - 87019105
Level 6 - 58310135
Level 7 - 58310135
Level 8 - 70914195
Level 9 - 68813685
Level 10 - 01414654
Level 11 - 32710744
Level 12 - 26614774

Gargoyle's Quest
Wereld 3 - 4TRH-IK6A
Wereld 4 - BTGL-RUDH
Wereld 5 - TEHW-AZGL
Wereld 6 - CINZ-4DRW
Wereld 7 - 04UZ-LWG7
Wereld 8 - EEWY-LNAT

Game Genie Codes

MegaDrive
Dick Tracy
EW7A-LA7C - onoverwinnelijk
NSNA-JABE - begin met 99 levens

Ghouls 'N Ghosts
A3WT-AA5G - eeuwig leven
AF3T-AAE4 - magische wapens en harnas meteen krachtiger

Game Boy
Alien 3
FA7-68E-4C1 - oneindige energie, nou bijna oneindig
00F-9CD-E65 - oneindige schieten

Robocop
FA9-CAE-4C1 - oneindige energie
00C-50D-3BE - oneindige tijd

SNES
The Adams Family
DDA5-AD67 - onbeperkt aantal levens
3CAO-ADO7 - onoverwinnelijk



Desert Strike
DDA5-AD67 - onbeperk aantal levens
3CA0-AD07 - onoverwinnelijk

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!
VERMELD JE VOLLEDIGE ADRES

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

MEGADRIVE

Te ruil voor MegaDrive: Eternal Champions, Tazmania, Grandslam The Tennis, Lotus Turbo Challenge. Graag ruilen tegen: Lion King, Pete Sampras Tennis of een ander leuk tennisspel, Fifa '94 of een ander leuk voetbalspel, Ecco the Dolphin. Tel.04405-2505, Erwin.

Te koop: Game Gear + 4 spellen (MK 2, Mickey Mouse, Columns, Dragons Crystal) + AC adapter voor ƒ250,-. Ook nog 4 andere spellen (Coolspot, Speedtrap, Lemmings, Sonic 1) ƒ40,- per stuk. Alle vier voor ƒ150,-. Alles bij elkaar voor ƒ395,- nog geen jaar oud. Tel.03211-1371, Bas (Flevoland).

Te koop: MegaDrive + Mega CD (4 Mega CD en 7 MegaDrive spellen) + 3 6-knops controllers. Spellen o.a.: MK CD, MK 2, Streets of Rage 2 en 3, Lemmings 2, Thunderhawk CD etc. Winkelwaarde ƒ2400,-, vraagprijs ƒ1300,-. Ook alles los te koop. Tel.02288-4206, Gregory.

Te koop: MegaDrive + Sega CD, 2 joypads, 4 spellen op cartridge (o.a. Streets of Rage 2, Pitfighter), 7 spellen op CD (o.a. Thunderhawk, Sherlock Holmes) voor ƒ750,-. Tel.055-331220.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 6-button pads en 1 gewone + spellen voor MegaDrive (Pete Sampras Tennis, Fifa Soccer, Street Fighter 2, Streets of Rage 2, Sonic 1 en Megagames 1) + spellen voor Mega CD (Ground Zero Texas, Batman Returns, Road Adventure en Ecco the Dolphin) + 4 demo CD's. Alles met handleiding en de benodigde kabels. Prijs ƒ900,-. Tel.02159-42187, Hans.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Chaos Engine, Haunting: Starring Polterguy, Second Samurai (alles met doosje en boekje). Ruilen voor jouw: MK 1, Super Street Fighter 2, Samurai Shodown, Road Rash (1, 2 of 3), Streets of Rage (1, 2 of 3), Double Dragon, Earthworm Jim of Sonic Pinball. Tel.043-636590, Maastricht.

Ik zoek voor de MegaDrive: Dungeons & Dragons, The Story of Thor, Shining Force 2, Soleil en Syndicate. Per stuk niet duurder dan ƒ75,-. Tel.075-705059, Zaandam.

Te koop voor MegaDrive: Indiana Jones, Jurb Outrun, Jordan vs. Bird, Super WWF, Olympic Gold, Sonic 1. Per stuk ƒ40,-. Tel.033-725803, Melvin.

Te koop gevraagd: Beavis & Butthead in doos met handleiding. Tel.02550-15364, Pieter (Ijmuiden).

Te koop: MegaDrive 2 + 4 spellen + 2 joypads (o.a. Sonic 2, Aladdin, Road Rash). Z.g.a.n. met doos. Nieuwprijs ƒ750,-, vraagprijs ƒ250,-. Tel.02152-62479, Frank.

Gevraagd: action replay + codes voor MegaDrive. Graag voor een redelijke prijs. Tel.01880-32614, Dimitri (Spijkenisse).

Te koop voor MegaDrive: Jurassic Park ƒ50,-, menacer + 6 spellen + Terminator 2 ƒ50,-, Terminator 1 ƒ20,-, Sonic 1 ƒ10,-, 1 joypad met 6-knoppen ƒ25,-. Alles met boekje. Alles bij elkaar ƒ25,-. Tel.01820-31814, Rogier (Gouda).

Te ruil voor Game Gear: mijn Ecco the Dolphin en Aladdin tegen jouw Sonic 2. Of te koop voor ƒ30,- per stuk, samen voor ƒ50,-. Tel.03410-16626, Maurice.

Te koop: Master System 2 met 8 spellen (o.a. Spacegun, Shinobi, Jungle Fighter, Golden Axe, Sonic, Alex Kidd, Bubble & Bobble, Bart vs. the Spacemutants. Winkelwaarde: ƒ545,-, mijn prijs ƒ199,-. Tel.02982-4108, Bas.

Te koop: MegaDrive + controlpad + manager (scope) incl. 6 spellen + 3 losse spellen + draagtas voor scope, alles erbij (boekjes + kabel). Prijs n.o.t.k. Tel.055-335315, David Nijhof (Apeldoorn).

Te koop: MegaDrive II (oud Aladdin-pakket) + 2 bijbehorende joypads + 8 spellen (Aladdin, Basketball Bulls vs. Lakers 1991, Bubsy 1, Fifa 1, Sonic 1 en 2, Sonic & Knuckles, World of Illusion) met boekjes. Prijs bespreekbaar. Tel.05470-73367, Auke.

Te koop: MegaDrive + 9 spellen (Mortal Kombat 2, Eternal Champions, Aladdin, Desert Strike, Tazmania, Knockout Boxing, California Games, Batman en Sonic). Spellen ook los te koop. Prijs te bespreken. Tel.01719-16805, Michel.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 joypads + 1 6-knops joypad + aansluitsnoeren + 18 spellen (o.a. Fifa 95, NHL 95, Eternal Champions, Streets of Rage 2 etc.). Winkelwaarde ca. ƒ2500,-, nu ƒ1350,-. Tel.01110-20511, Patrick.

Te ruil voor MegaDrive: Sonic Spinball. Graag tegen een tof actiespel. Tel.013-341846, Roel (liefst Noord-Brabant, evt. ook per post).

Te ruil voor MegaDrive: Streets of Rage 1, Italia '90, Decap Attack en James Bond 3 tegen Streets of Rage 2 of 3, Pitfighter, Virtua Racing of andere spellen. Tel.01804-20357, Steven.

Te koop: MegaDrive + Mega CD 2 + 8 MegaDrive spellen (o.a. Street Fighter 2 SCE, Mortal Kombat, Eternal Champions etc.) en 3 MegaDrive CD spellen (Fifa International Soccer, Road Avenger en Jaguar XJ220). Met boekjes en doosjes. Vraagprijs ƒ1350,-. Tel.02279-3572, Ramon. Spellen niet los te koop.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Fifa International Soccer ƒ75,-, Jurassic Park ƒ50,-, NBA All Stars Challenge ƒ25,-, Shinobi 3 ƒ40,-, Winter Olympics ƒ40,-, Sonic 2 ƒ75,-, Urban Strike ƒ125,-. Deze spellen zijn te ruil tegen: The Story of Thor, Streetracer, Rock en Roll Racing, Stargate of een ander leuk spel. Te koop voor Master System: Sonic 1 ƒ50,-, Black Belt ƒ15,-, Operation Wolf ƒ30,-, Rampage ƒ25,-, Shinobi ƒ25,-, Wonderboy 3 ƒ40,-. Of al deze spellen (MD en MS) voor ƒ600,-, of al deze spellen tegen een 32x + 1 spel of een Mega CD + 1 spel. Tel.071-221367, Leiden (ik heb geen vervoer).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: mijn Chuck Rock, Terminator, Italia '90, Fifa International Soccer of Streets of Rage 2 tegen jouw: Lethal Enforcers, Virtua Racing, NBA Jam, Terminator 2 (arc.) of action replay 2 (2 van mij voor 1 van jou). Alles z.g.a.n. Tel.08887-1741, Opheusden (Gelderland).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: X-man voor ƒ60,- of ruilen tegen een ander leuk vechtspel zoals Turtles Hyperstone Heist (geen Mortal Kombat of Street Fighter). Tel.01804-61161, Ronald van Putten.

Te koop: MegaDrive, 2 joypads (beide 6-knops) en 2 niet zo goed werkende joypads + 10 spellen (Sonic, Mortal Kombat, Fifa Int. Soccer, Tiny Toon, Humans, Shining Force, Shining Darkness, Puggsy, Gunstar Heroes, Toejam and Earl). Prijs ƒ500,-. Tel.03405-64729.

Te ruil voor MegaDrive: Mighty Max of Lion King ruilen tegen Sonic en Knuckles, Rise of the Robots, Earthworm Jim, Beavis & Butt-head, Mortal Kombat 2, Samurai Shodown of een ander leuk spel. Tel.02274-8075, ik heb geen vervoer.

Te ruil voor MegaDrive: Jurassic Park, Tazmania, James Bond en Spider Man. Per stuk ƒ50,- of 2 spellen ruilen voor Mortal Kombat 2, Virtua Racing, Street Racer of een ander leuk spel. Tel.075-158391, Kim (Zaandam).

Te ruil voor MegaDrive: Toejam & Earl 2 tegen een ander leuk spel (liefst SF 2 SCE). Tevens te ruil voor Game Gear: Sonic 1 en 2 en Donald Duck. 2 GG spellen tegen 1 MD spel. Tel.01860-17935, ik heb geen vervoer en ruil niet per post.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Road Rash 2 ƒ65,-, Streets of Rage 2 ƒ65,-, Ecco the Dolphin ƒ65,-, World of Illusion ƒ65,-, Greendog ƒ65,-, Super Monaco GP 2 ƒ65,-, Super Hang On ƒ60,-, Jordan vs. Bird ƒ60,-, Sonic 1 ƒ30,- en menacer + 6 spellen ƒ60,- of te ruil tegen: Street Racer, Lethal Enforcers (met geweer), Lion King of een ander mooi spel. Tel.074-773918, Joey (Hengelo). Geen vervoer.

Te koop: Mega CD II met 4 spellen (Road Avenger, Sonic CD, Silpheed en Thunderhawk). Geheel compleet met alle dozen en handleidingen voor ƒ300,-. Tel.01650-67609, Randy (Roosendaal). Na 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks + 8 spellen (Sonic 1, 2 en 3, Sonic & Knuckles, Bubsy, Blaster Master 2, Wonderboy 3, Altered Beast). Alles voor ƒ400,-. Tel.040-428150.

Te koop voor MegaDrive: Jewel Master ƒ20,-, Decap Attack ƒ20,-, Dick Tracy ƒ30,-, Toki ƒ30,-, The Flintstones ƒ35,-, Mega Games 1 ƒ35,-, Puggsley ƒ35,-, Tiny Toons ƒ50,- en Bubsy ƒ50,-. Of ruilen tegen een ander gaaf spel. Tel.02297-3903, Vincent.

Te koop voor Game Gear: NBA Jam en Aladdin. Tel.04958-96075, Joeri (na 16.30 uur).

Te ruil voor MegaDrive: mijn MK 2 tegen jouw NBA Jam, The Chaos Engine of Street Racer. Ook te ruil mijn Aladdin tegen jouw Probotector of X-men 2. Tel.03462-62118, Roel Grooten (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Te ruil: Sega menacer + 6 spellen. Ruilen tegen 2 spellen: Streets of Rage 2 of 3 en SSF 2 of SF SCE. Er moet minstens 1 van deze spellen bij zitten. Tel.02155-25156, Tim (na 16.00 uur).

Te koop: MegaDrive + Mega CD met toebehoren + spellen (Road Avenger (CD), Double Switch (CD), Microcosm (CD), Sonic (CD), Eternal Champions). Alles samen voor ƒ650,-. Tel.072-616657, Emile Bosch (Alkmaar).

Te ruil voor MegaDrive: ca. 40 titels. Ik zoek: Sonic 3, Sonic & Knuckles, Soleil, NBA Jam, Probotector, Tiny Toon Sports en andere topspellen. Tel.050-130526, Niels (tussen 17.00 en 21.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Sonic 1-3, Tazmania, Streets of Rage 1 en 2, Ghostbusters, Aladdin, Virtua Racing, NBA Jam tegen jouw Secret of Thor, Ecco 1 en 2, Jungle/Urban Strike etc. Alles incl. MD te koop voor ƒ500,-. Tel.05150-17250, Edwin (na 20.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2, Tiny Toons Buster's Hidden Treasure, Gauntlet 4 en Street Fighter 2 SCE. Ruilen tegen: Earthworm Jim, Lion King, Ecco 2, Micro Machines 2, Syndicate of Virtua Racing. Ook nog te ruil: Batman tegen Desert Strike, Castle of Illusion, Road Rash of een ander leuk spel. Alle spellen zijn in goede tot zeer goede staat en niet oud. Tel.05953-2213, Laurence.

Te koop voor MegaDrive: Lion King ƒ100,-, Samurai Shodown ƒ100,-, Eternal Champions ƒ59,-. Lion King of Samurai Shodown ruilen tegen Sonic & Knuckles. Samurai Shodown ruilen tegen Street Racer, Virtua Racing 32X. Eternal Champions ruilen tegen Mortal Kombat 1. Of alles ruilen tegen Mega CD 2. Alles in doosje met boekje. Tel.05914-2858, Drenthe.

Te koop voor MegaDrive: Soleil ƒ90,-, Mega-lo-Mania ƒ35,-, Super Monaco GP ƒ35,-, Chaos Engine ƒ50,-, Ranger X ƒ80,-. Tel.010-4814280, Frank.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads en Jungle Strike, Wonderboy in Monsterworld, Quackshot en Sonic. Dit voor ongeveer ƒ270,- met doosjes en boekjes. Tel.02299-1826.

Te koop: Master System + 4 spellen (Sonic, Mickey Mouse, Asterix en Alex Kidd) + handleiding, weinig gebruikt. Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.05750-16047, Tom Holtslag.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Tazmania ƒ45,-, James Pond 3 ƒ45,-, Best of the Best ƒ85,-, Alien Storm ƒ30,-, Sonic 1 ƒ25,-. Of ruilen tegen: Pitfighter, Spiderman, James Bond the Duel of 2 vanmij tegen Streets of Rage 3, Super Street Fighter 2 of Maximum Carnage. Tel.05987-14979, Henk.

NINTENDO

Te koop: SNES + Super Mario World + 2 joysticks. Alles nieuw in doos voor ƒ120,-. Tevens te koop: Game Boy + 6 spellen (o.a. Metroid 2, Felix the Cat, Mario, Prince of Persia) + game licht en loep + stereo sound voor ƒ150,-. Tel.055-411021, Apeldoorn.

Te ruil voor SNES: Super Mario All Stars (4 Mario spellen in 1) + Super Mario World tegen Mortal Kombat 2, Maximum Carnage of Brutal. Tel.030-628136, Boy. Liefst in Utrecht.

Te koop voor SNES: Super Metroid ƒ90,-, Act Raiser 2 ƒ90,-, World Cup Striker ƒ75,-, Mega Man X 1 ƒ65,-, Pilotwings ƒ40,-, Battletoads ƒ60,-, Asterix ƒ75,-, Mickey Mania ƒ100,-, Super Kick Off 3 ƒ110,-. Alles in 1 koop voor ƒ650,-. Gevraagd: action replay 2. Ruilen tegen 1 van deze spellen. Tel.04951-31397, ik heb geen vervoer.

Te koop voor NES: Battletoads, Crash Dummies, Chip 'n Dale, Batman, Four Player Tennis, Zen, Super Off Road, Tale Spin en Star Wars voor ƒ20,- per stuk. Tel.01899-20979, Leon v.d. Wilk, Maassluis.

Te koop/te ruil voor SNES: Fifa International Soccer ƒ89,-, Choplifter 3 ƒ78,-, Sunsetriders, Asterix of Final Fight ƒ59,- en Mario is Missing ƒ39,-. Of te ruil tegen: The Lost Vikings, Goof Troop, Desert Strike, True Lies, Lion King of Blackhawk. Voor deze geef ik 2 tegen 1 (behalve Fifa): Chaos Engine, Mortal Kombat 2, Earthworm Jim, Samurai Shodown, Wolfenstein 3D. Voor deze geef ik 2 + een converter: Superstar International Soccer. Tel.08380-35177, Coentje (omg. Ede, Benekom). Tussen 19.00 en 21.00 uur. Niet per post.

Te koop: SNES + 2 controllers + 2 spellen (Street Fighter 2, Mystic Quest). Alles met doosje en handleiding voor ƒ249,-. Tel.046-519030.

Te koop voor SNES: 8 spellen (o.a. Super Double Dragon (USA), F-Zero (China), Super Tennis, Bubsy, Super R-type, Starwing, Super Mario World, Super Temco, NBA Basketball) + scope 6 + Super Game Boy (Super Marioland, Hook, Burai Fighter deluxe, Nemesis) + opbergtas. Alles in prima staat. In 1 koop voor ƒ650,-. Tel.073-132633.

Te koop voor SNES: Mario World ƒ60,-, Mario Kart ƒ90,-, Mortal Kombat 1 ƒ55,-, Mortal Kombat 2 ƒ140,-, Donkey Kong Country ƒ125,-, scope set + 6 spellen ƒ40,-. Alles i.z.g.st. Tel.04747-1951, Beegden.

Te koop: SNES: ƒ150,-, turbo controller + verlengsnoer ƒ40,-, converter ƒ40,-, SSF 2 ƒ100,-, Metroid 3 ƒ100,-, Zelda ƒ80,-, Ninja Warriors ƒ80,-, Pilotwings ƒ70,-, Super Smash TV ƒ70,-, Wordtris ƒ70,-, Shanghai 2 ƒ70,-. Alleen Pilotwings is Nederlands, rest USA. Tel.020-6795050, Balthasar.

Te koop voor SNES: Jurassic Park en Addams Family. Per stuk ƒ55,-, samen voor ƒ100,-. Evt. te ruil voor Madden '95, International Super Star Soccer of een ander leuk spel. Tel.02280-14472, Marco.

Te koop: SNES + 2 controllers (1 programmeerbaar) + converter + 9 spellen (NBA T.E., MK 2, Int. S.S., Fifa Soc., Stuntr. FX, Donkey K., Lawnm. Man, Best of the Best, Baseball Tonight) + Super Game Boy + 3 spellen (MK, Battle Toads, World Cup). Alles in doos met handleiding voor ƒ1000,-. Tel.04750-29690, Fred.

Te ruil voor Game Boy: mijn Robocop - Terminator voor een ander spel (bijv. Soccer, Lion King, Tiny Toon, Wacky Sports, Turtles). Tel.02903-3208.

Te koop: NES (omgebouwd) + zapper + 2 controllers + 196 spellen (o.a. Mario 1, 2 en 3, Punch Out, Zelda 2, Duck Hunt, Wild Gunman etc.). Alles bij elkaar voor ƒ350,-. Ik wil de spellen evt. ook los verkopen. Tel.04902-44907, Ramon.

Te koop: SNES + Mario World, MK 2, F-Zero, Megaman X, Super Double Dragon, action replay, scope + 6 in 1, programmeerbare joystick en alle codes voor MK 2. Alles voor ƒ695,- (nieuw ƒ1300,-. Tel.02288-4073, Jan.

Te koop voor SNES: Turtles in Time ƒ40,-, World League Basketball ƒ35,-. Of 1 spel ruilen voor 2 Game Boy spellen. Te koop gevraagd voor Game Boy: Track & Field, Revenge of the Gator, Radar Mission, Kwiek, Kirby's Pinball Land, Qix, Turtles. Tel.04703-2160, Bas (omg. Venlo).

Te koop/te ruil voor SNES: Wild & Wacky Sports (Tiny Toons) ƒ125,-, Aero the Acrobat ƒ30,-, Nigel Mansell Indy Car Racing ƒ50,-. Of 2 van deze spellen voor Vortex, Street Racer, Superbomberman 2 (evt. 3 spellen voor een van de bovengenoemde). Tel.020-6721810.

Te koop voor SNES: Europese spellen (NBA Jam ƒ100,-, Donkey Kong Country ƒ120,-), Amerikaanse spellen (Starfox + converter ƒ120,-, Prince of Persia ƒ70,-, NBAA Basketb. ƒ70,-, Castlevania 4 ƒ50,-, Spiderman and the X-men ƒ50,-, Super Controller ƒ25,-). Alles in 1 koop voor ƒ550,-. Tel.05170-92267, Sybo (omg. Leeuwarden).

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + joystick + spellendoos = SMB 1 + Duck Hunt + Gremlins 2 + Double Dragon 2 + Mission Impossible + Blaster Master + Turtles 2 + Battle of Olympus. Alles met handleiding. Winkelwaarde ca. ƒ1000,-, mijn prijs ƒ225,-. Tel.01899-25828, Maassluis.

Te koop: NES + speciale joystick + 2 joypads + spellen (The Legend of Zelda (met kaart), Kirby's Dreamland, Smash TV, Dreammaster, Mario Bros 2 en 3, Cartoon Workshop). De computer is tevens omgebouwd voor buitenlandse spellen. Dit alles voor ƒ299,95. Tel.03499-83276.

Te ruil voor SNES: Tom & Jerry, compleet met doos en handleiding (USA). Ik wil dit spel graag ruilen tegen Top Gear 2 of Mario Kart. Tel.01621-18713, Didier (na 16.00 uur).

Te koop: SNES met Marioworld, 2 joypads + 1 autofire slow motion joypad, stereosnoer, av-aansluiting + 14 Nintendo bladen (onbeschadigd). Dit voor ƒ250,-. Ook 5 losse spellen te koop voor ƒ50,- per stuk (Battletoads in Battelmaniacs, Pilotwings, Dracula, F-Zero, Super Star Wars), 1 scope + 6 in 1 cassette voor ƒ50,-. Alles in zeer goede staat met doos en handleiding. Tel.05190-95900, Chris Wijnberg.

Te ruil voor SNES: Alien 3, Smash TV, Flashback, Mario World, Asterix. Ruilen tegen leuk spel (liefst sport- of voetbalspel). Tel.080-787998, Ruben of Milo (Nijmegen).

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 en Starwing voor ƒ70,- per stuk of ƒ120,- voor allebei. Te ruil tegen Jurassic Park, NBA Jam, Fifa Soccer. 2 tegen 1 bespreekbaar. Tel.01652-15180, Remco.

Te koop voor Game Boy: Megaman 3, R-Type en Starhawk voor ƒ25,- per stuk. Tel.01810-17558.

Te koop voor SNES: Mickey Mania (z.g.a.n.) voor ƒ99,- of ruilen tegen: Aladdin, Super Star Wars, NBA Jam, Super Metroid, Street Racer, Megaman X of een ander leuk bekend spel. Tel.05430-69246, Gelderland (Achterhoek).

Te ruil voor SNES: scope met 6 spellen en het spel Street Fighter 2. Allebei goed onderhouden met boekjes. Ruilen tegen jouw: Super Street Fighter 2, Top Gear 3000, Mario Paint, Tru Lies of NBA Jam Tournament Edition. Tel.05614-1305, Dennis. Geen vervoer of je moet in de gemeente Wes-tellingerwerf wonen.

Te ruil voor Game Boy: mijn Tiny Toons tegen jouw MK 1 of 2, Raging Fighter, Fifa Soccer of een ander mooi spel. Tel.05994-17928, Arjan (geen vervoer).

Te koop/te ruil voor SNES: Asterix voor ƒ65,- of ruilen tegen Street Racer. Tel.08894-20058, Bart of Hanneke.

Te koop voor SNES: Mario All Stars, Royal Rumble (beide EU.) + Star Wars, Joe & Mac, Road Runner, Jimmy Connors Tennis (allemaal USA). In 1 koop voor ƒ425,-. Alles met boekjes en doosjes. Tel.03200-31831, Lelystad (ik heb geen vervoer).

Te koop/te ruil: Game Boy met Tiny Toon, 82 in 1 (o.a. Marioland 1, Adventure Island, Dr. Mario, Mario Egg etc.) + linkkabel, accu en tasje voor ƒ200,- of te ruil tegen SNES met min. 1 spel. Tel.058-126911.

Te koop: SNES + 8 spellen (Mortal Kombat, Smurfen, Pilotwings, Super Soccer, Virtual Soccer, World Cup USA, Nigel Mansell World Championship, Nigel Mansell Indy Car) + converter voor het spelen van USA en Jap. spellen + 3 joysticks waarvan 1 superjoystick + alle boekjes + alles in doos. Nieuwprijs ƒ1500,-, nu voor ƒ650,-. Tel.070-3601347, Robin 't Hart (Den Haag).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat ƒ30,-, Virtual Soccer ƒ40,-. Tel.030-888272, Wouter (Utrecht).

Te koop voor SNES: Zelda 3, Super Mario All Stars, Flashback, Super Mario Kart, Lost Vikings voor ƒ65,- per stuk, Lemmings ƒ45,-. Te ruil voor Game Boy: Megaman 4, Robin Hood, Kirby, Ren & Stimpy Show of SML 2 tegen Smurfen, Lion King of een ander leuk spel. Tel.045-423022, liefst omg. Heerlen.

Te ruil voor SNES: Mickey Mania tegen jouw Donkey Kong Country. Ook te ruil voor SNES: Skyblazer tegen Vortex, Starwars 1 of 3, Stunt Race FX, NBA Jam of Turtles Tournament Fighters. Allebei de spellen zijn z.g.a.n. en met doosje en boekje (Ned.). Tel.02152-58062.

Te koop: SNES + 2 joysticks (1 turbo) + 8 spellen (o.a. Stunt Race + F-Zero + Starwing). Prijs ƒ399,-. Tel.04167-78811.

Te koop/te ruil voor SNES: Dr. Franken ƒ25,-, Super Mario World ƒ45,-, Pilotwings ƒ25,-, The Incredible Hulk ƒ40,- nieuw. Of ruilen tegen: Earthworm Jim, Rock 'n Roll Racing of SimCity of een ander leuk SNES spel. Evt. 2 van mij tegen 1 van jou. Tel.020-6760335, Amsterdam.

Te ruil voor SNES: ca. 60 spellen (o.a. Final Fight 2 en Sensible Soccer). Ik zoek: Int. Superstar Soccer, Lion King, Unirally, NBA Jam, Fifa Soccer, Secret of Mana, Street Racer en andere topspellen. Alles is bespreekbaar. Tel.050-130526, Niels (tussen 17.00 en 21.00 uur).

Te koop: SNES + programmeerbare joysticks + 2 gewone joysticks + multitap + scope met 6 spellen. Voor ƒ400,-. Tel.05232-61800.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 ƒ100,-, Stunt Race FX (USA) ƒ100,-, Donkey Kong Country ƒ100,-, Street Fighter 2 Turbo (USA) ƒ55,-, Super Game Boy ƒ60,-. Tel.075-211270.

Te koop: NES met 17 spellen (Super Mario Bros 1 en 2, Kung Fu, Punch Out, Duckhunt, Tetris 2, Double Dragon en vele anderen). Omgebouwd, dus ook geschikt voor Amerikaanse en Aziatische spellen. Incl. zapper en 2 controlpads. Dit alles samen voor ƒ500,-. Tel.02946-3361, Co.

Te koop/te ruil voor SNES: Mario is Missing ƒ70,-, Turtles 4 ƒ80,-, Starwing ƒ90,-, Street Fighter 2 ƒ60,-. Of ruilen tegen: Mickey Mania, Earthworm Jim, Street Racer of een ander leuk spel. Tel.02260-16183, David.

Te koop voor NES: Double Dragon 2, Joe & Mac, Caveman Ninja, Rygar, Megaman 2, Bayou Billy en Rescue voor ƒ25,- per stuk. Gezocht voor SNES: F1 Pole Position 1 of 2. Tel.02159-38143, Roel Keller (Bussum). Ik heb geen vervoer.

Te ruil voor SNES: Super Double Dragon en Prince of Persia tegen Street Fighter 2 Turbo of Super Street Fighter 2. Tel.035-838307.

Te ruil voor SNES: mijn Plok, Mickey Mania en Young Merlin tegen jouw Flintstones. Tel.023-389427.

PC

Te koop: vele spellen op CD-ROM (o.a. Dark Forces, Quarantine, Mortal Kombat 2, Heretic, Descent, Ecstatica, Earthsiege, Wing Commander Armada, Rise of the Triads). Samen voor ƒ165,-. Tel.074-772789, Hengelo.

Gevraagd: PC. Tel.05704-2660, André.

Wie heeft er nog software voor de MSX of de MSX 2 computer? Ook randapparatuur is welkom tegen een zacht prijsje. Tel.070-3700197, Lowin.

Graag zou ik de spellen: Return of the Phantom, Goblins 2, Sensible Soccer met handleiding, SimCity editor en Pinball Fantasies willen ruilen tegen andere mooie spellen van mij. Tevens gevraagd: het hintboek van Quest of Glory 2, evt. tegen betaling. Tel.085-251257, Jeff.

Te koop voor CD-ROM: Little Big Adventure (incl. doos en boekje) en Outpost (alleen boekje). Tel.02523-74670, Chris.

Te koop/te ruil: leuke spellen (o.a. Dark Forces, Alone in the Dark 3, Proven Guilty, The Big Red Adventure, UFO, Quarantine, Jazz Jackrabbit, Descent, Heretic, Rise of the Triads, Discworld etc. Tel.01719-12803, Joost.

Hier het goede adres om mooie, leuke spellen te ruilen. Ik heb o.a. Day of the Tentacle, Mortal Kombat 2, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, SimCity 2000, Fifa Soccer 94, Doom 2, Lemmings 3, Winter 94 in Lillehammer, Dune 2, Zool 2, Readly Racer, Flight Simulator 5.0 etc. Ik vind alle spellen best, maar de spellen die nog in mijn collectie ontbreken zijn: Rise of the Robots, Dragon's Lair, Jurassic Park 1 of 2 en Pizza Tycoon. Tel.01880-30166, Vincent (tussen 18.00 en 20.00 uur of in het weekend).

Te koop voor CD-ROM: Little Big Adventure (incl. doos en boekje) en Outpost (alleen boekje). Tel.02523-74670, Chris.

Te koop/te ruil: Dark Forces, Mortal Kombat 2, Legend of Kyrandia 3, Alone in the Dark 3, Bioforce, Jungle Strike, Bureau 12, Lost Eden, Metal Marines, Stereoworld, Greywolf, Iron Assault, Renegade, Once upon a Forest, Pizza Tycoon, Ironseed Ecstatica, Magic Carpet, Super Street Fighter 2, Rise of the Robots, Atari 2600 action pack, Cobra Mission, Flight Simulator 5.1 en nog veel meer. Ook heb ik een heleboek CD-ROM's die ik wegdoe. Ruilen/verkopen ook via de post. Tel.01650-41074, Dennis.

Wij hebben veel spellen om te ruilen en/of te verkopen. O.a. Doom 1 en 2, MK 1 en 2, SimCity 2000, Keen 1 t/m 6, Lemmings 1 t/m 3 etc. Tel.02987-5218, Johan of 023-322225, Paul. Na 16.00 uur.

Te ruil gevraagd: Desert Strike, Jungle Strike of andere leuke spellen. Ik heb zelf: Blackthorne, One must Fall, Dune 2, Syndicate, X-wing, T-Fighter etc. Tel.04132-68309, Rolf Naberink (Uden, NB). Na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Bioforge, Pizza Tycoon, Nascar, MK 2, Rise of the Robots, Black Thorne, Delta V, Inca 2, Warcraft, Ecstatica, Little Big Adventure, Transport Tycoon, Cannon Fodder 2, veel cheats etc. Tel.05160-14792, Bastiaan (niet tussen 17.30 en 18.30).

Te koop/te ruil: Aladdin, Fifa Soccer, MK 1 en 2, Heretic, Syndicate, Lotus 3, Micro Machines, Wacky Wheels + CD-ROM met 25 spellen, o.a.: Raptor, Doom + CD-ROM met voetbalspel + doos. Te ruil voor: Magic Carpet, Alone in the Dark, NBA Jam, Disc World, Ecstatica, Kings Quest, Earthworm Jim, Micro Machines 2. Tel.01723-9116, Jacco of 01723-7231, Matthijs. Tussen 15.00 en 18.00 uur of tussen 19.00 en 20.30 uur.

Gevraagd: de gebruiksaanwijzing van het spel Pizza Tycoon, Tiefighter, Theme Park, Keen 6. Ik heb veel spellen om te ruilen. Tel.013-672019, Jeroen.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Little Big Adventure ca. ƒ70,-, Simon the Sorcerer ca. ƒ65,-. Tel.02279-1666, Jan (Hippolytushoef).

COMMODORE

Ik zoek spellen voor de Amiga CD-32. Tel.078-155631, Eddy (Papendrecht).

Te koop: Commodore 128 met c-64 mode + 1000 spellen + veel boeken + final cartridge 3 + joysticks + c-64 diskdrive + c-64 data recorder. Geen monitor. Vraagprijs ƒ200,-. Tel.02152-62479, Frank.

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + datarec. + printer + muis + final cartridge 3 + 100 diskettes met spellen + programma's + 2 disk. boxen + boeken + joysticks + port. zw/w tv voor ƒ350,-. Tel.01670-65130 (NB).

Te koop: Commodore Amiga 500, 1Mb intern geh., 2de diskdrive, 1 joystick en muis, diskettebakje met software, handleiding en Commodore 1084 monitor. Prijs ƒ650,- (evt. zonder monitor voor ƒ550,-). Tel.045-461192.

Te koop: Amiga 500 met muis, printer, joystick en ca. 225 diskettes (o.a. Road Rash, Final Fight, Outrun Europe etc.). Prijs ƒ400,-. Tel.01720-90036, J. Kinkel.

Te koop aangeboden: Commodore 64 met diskdrive en spelletjes voor ƒ150,-. Tel.020-6455654, Amstelveen.

DIVERSEN

Te koop/te ruil voor SNES: Lemmings ƒ30,-, Silent Service ƒ20,-. Ruilen tegen een leuk SNES spel of SimCity voor de PC. Evt. wil ik wel bijbetalen. Tel.05717-2197, regio Apeldoorn.

Te koop: Master System 2, incl. 5 spellen, kabels, dozen enz. voor ƒ180,- of ruilen tegen NES met min. 5 spellen. Ook te koop: Supervision incl. 5 spellen enz. voor ƒ75,- (scherm is vrijwel krasvrij). Tel.01892-13924, tussen 17.00 en 19.00 uur.

Te ruil: Game Boy spellen (o.a. Turtles 2, Roger Rabbit). Totale winkelwaarde ƒ350,-. Ruilen tegen Mega-Drive. Tel.02297-2652, Arjen.

Te koop: MegaDrive II + aansluitingen + 2 joypads + spellen (MK 2, Sonic 2, Eternal Champions). Ca. ƒ280,- of ruilen tegen SNES met min. 2 spellen (in elk geval Mario Kart). Tel.072-151434, niet 's ochtends).

Te koop; MegaDrive + 4 joysticks (1 6-knops en 3 3-knops) + 9 spellen (o.a. The Hulk, Wonderboy 4). Prijs ƒ600,- of ruilen tegen een Neo Geo CD met 3 joypads en 2 spellen . Tel.08850-12600, Mike.

Te koop: Philips videopac G7000 spelcomputer, incl. 34 spellen voor ƒ199,-. Tel.078-103616, R. Stoovelaar (na 18.00 uur).

Te koop voor CD-I: Kether ƒ80,-, Family Games ƒ50,-, Titanic ƒ80,-, A Child is Born ƒ75,- of samen voor ƒ250,- en Antistatic, Secrets of Tatjana en A Christmas Songbook samen voor ƒ100,-. Tel.04120-35766.

Te koop: SNES + toebehoren in doos + handleiding + 3 spellen (Maximum Carnage, Starwing en Super Mario. Prijs ƒ325,-. Gevraagd het spel Cobra Mission voor de PC. Tel.04959-1396, na 17.00 uur.

Te koop/te ruil 9 NES spellen: o.a. Mario 2 en 3, Zelda 2, Megaman 2, Ducktales etc. Ik verkoop mijn spellen tegen elke redelijke prijs of ruilen tegen MegaDrive spellen. Tel.05946-13400.

Te koop voor Neo Geo: World Heroes 2 Jet, Samurai Shodown, Top Hunter, Super Sidekicks 2, Art of Fighting. Max. 3 mnd. oud. Voor de helft van de nieuwprijs. Evt. ook ruilen. Tel.02154-10171.

Tegenstanders op niveau gevraagd voor voetbalspel Fifa '95 op de Sega MegaDrive 16-bit. Wie daagt mij uit? Tel.020-6837905, Steve.

Wie heeft er voor mij Apple Macintosh spellen te koop? Ik zoek o.a.: F/A 18 Hornet, Marathon en SimCity 2000, maar andere spellen zijn ook goed. Tel.08385-14259, Marius.

Gezocht: Philips CD-I met digital video cartridge en de spellen Space Ace, Burn: Cycle, Dragon's Lair 2 en Chaos Control. Ruilen voor: Sega MegaDrive + 6 spellen (o.a. Aladdin, Mortal Kombat 1 en 2 en 2 gamepads. Tel.033-635526, Tristan.

Te ruil voor MegaDrive: Megagames 2 voor Virtua Racing. Ook NES spellen te ruil. Tel.046-373364.

Te koop: mijn Game Boy met body guard en game link + 4 spellen (Tetris, World Cup, Mortal Kombat 1 en 2) met boekje en doosje ruilen tegen MegaDrive II met 1 spel. Tevens mijn Super Soccer ruilen tegen jouw Donkey Kong Country, Stuntrace FX, NBA Jam TE of iets anders of te koop voor ƒ40,-. Tel.078-182248.

Te koop: Supervision + 3 spellen + draagtas voor ƒ80,-. Tevens te koop voor Lynx: Batman Returns ƒ10,-, Dirty Larry ƒ10,- (2 spellen voor ƒ17,50). Niet te ruil. Gevraagd: passwords voor het spel Bill and Ted's Excellent Adventure (Lynx). Tel.01682-3604, Marijn of Roeland.

Te koop/te ruil: Game Boy met 11 spellen (o.a. Zelda, Warioland, Tiny Toons 1) met smart boy (beschermhoes) met boekje en doos. Te koop voor ƒ450,-. Te ruil voor een Mega-Drive + 2 spellen. Tel.02285-18545, Niels Beek. Na 18.00 uur.

Te koop: Master System 2 + 13 spellen (o.a. Mortal Kombat 1 ƒ50,- of 1000 Bfr., World Cup USA '94 ƒ75,- of 1500 Bfr., Asterix secret mission ƒ50,- of 1000 Bfr., Terminator 2 ƒ40 of 800 Bfr., Super Monaco GP 2 ƒ50,- of 1000 Bfr., pistool + Operation Wolf ƒ40,- of 800 Bfr.. Ook te koop voor SNES: Street Fighter 2 Turbo ƒ100,- of Bfr. 2000, Final Fight 2 ƒ100,- of Bfr. 2000,-. Davy, Laakstraat 41, 3582 Beringen (België).

Te koop: Panasonic 3DO Multiplayer (luxe uitvoering) + 2 demo cd's + 7 spelcd's + luxe joypad. Alles in perfecte staat en in doos. Winkelwaarde ƒ2500,-, vraagprijs ƒ999,-. Verkoop wegens emigratie naar buitenland. Tel.00 3289 716072, België(van 11.00 tot 17.00 uur en van 19.00 tot 21.00 uur).

Te koop/te ruil voor CD-I: Dragon's Lair voor ƒ100,- of ruilen voor Space Ace. Ceasar's World of Boxing voor ƒ75,- of ruilen tegen een ander CD-I spel (bijv. Body Slam/The Apprentice). Tel.05423-85146.

Te koop: Neo Geo spellen. Tel.05498-43524, Jeroen.

Te koop: Atari Lynx + orig. verpakking + doc. voor ƒ125,-. Spellen voor Lynx: APB, Lemmings, Checkered Flag (2x), Batman Returns (2x), Blue Lightning, Pinball Jam en Warbirds voor ƒ25,- per stuk. Spellen voor Game Gear: Columns en Klax voor ƒ25,- per stuk. Te koop gevraagd voor Game Gear: Sonic, Outrun en Wonderboy. Tel.05237-6208.

Te koop: CD TV + keyboard + muis + remot control + 15 cd's vol met spellen (o.a. Defender of the Crown, Wrath of the Demon en vele andere). Alles origineel met boekjes, zo goed als nieuw. Tel.020-6105103.

Te koop: Samsung Laserdisc karaoke speler. NTSC op PAL tv. Weinig gebruikt. Voor ƒ750,-. Ook te ruilen tegen Neo Geo (CD), PS-X, Saturn, 3DO of SNES met min. 7 spellen. Tevens anime laserdiscs te koop. el.: 076-145311, Rudi Reichardt.

Te koop: Atari 2600, incl. 2 joysticks en 22 spellen (o.a. Pacman, Kung Fu Master en Battle Zone). Prijs n.o.t.k. Tel.05210-16475, Patrick (Zuidveen).

Te koop: SNES met opbergdoos en de spellen Super Mario World, Scope 6, Home Alone. Een MegaDrive II met de spellen Quackshot, menacer + 6 spellen en Altered Beast. Een Game Boy met handyplay en de spellen Alien 3, Ducktales en Kirby's Dreamland. Alles te koop voor ƒ600,-. Jeroen Visser, Tolsteeg 16, 3363 XS Sliedrecht.

Te ruil: MegaDrive met alles erop en eraan + 1 powerpad + Sonic 1, Lemmings, Mortal Kombat 2. Ruilen tegen SNES met 1 of meer spellen (liefst DKC of Megaman X 1 of 2). Tel.02240-15009, Vincent (Schagen).

Te koop/te ruil: Game Boy met 76 spellen (o.a. 70 in 1 ƒ100,-. F1 Race ƒ15,-, Marioland 2 ƒ25,- Marioland 3 ƒ25,-, Megaman ƒ25,-, Nemesis ƒ15,-, Adapter ƒ25,-). Tetris, Game Boy, oordoppen ƒ80,-. Alles met boekje en doosje voor ƒ300,- of ruilen tegen Game Gear met 2 leuke spellen. Tel.023-362935, na 16.00 uur.

Te koop voor Neo Geo: Karnov's Revenge ƒ90,-, Tophunter ƒ90,- en Art of Fighting 2 ƒ100,-, evt. ruilen tegen Samurai Shodown CD. Te koop voor SNES: Stunt Race FX ƒ75,-, Starwing ƒ45,-, Magic Sword ƒ20,- en Mush (USA) ƒ20,- evt. ruilen tegen Zelda 3. Te koop voor MegaDrive: T2 en Strider voor ƒ25,- per stuk of samen voor ƒ40,- en Captain America voor ƒ10,-. Te koop voor Game Gear: Columns + Lemmings (compleet) samen voor ƒ20,-. Tel.01742-95859, Sven (omg. Den Haag).

Te koop: SNES met 2 controller en 11 spellen (o.a. Donkey Kong Country, Blackthorne (USA) en Starfox (USA). Voor de Amerikaanse spellen zitten er 2 converters bij. Prijs ƒ900,-. Tevens te koop: Sega MegaDrive met 2 6-button joysticks en 6 spellen (o.a. Mortal Kombat 1 en 2 en NBA Jam). Prijs ƒ600,-. Tel.01670-65926, Arjan.

Te koop: NES + 7 spellen (o.a. Top Gun 2, Tiny Toons, Megaman 2, Spiderman, Turtles, Mario 1 + Duck Hunt en Rescue Rangers). Alles met 2 controllers, zapper, boekjes, hoesjes (+ 3 extra sterke) voor ca. ƒ200,-. Alles in zeer goede staat. Tevens te koop aangeboden voor Sega Mega-Drive: Bart Simpson vs. Space Mutants. Prijs ƒ45,-, incl. hoesje en boekje. Tel.078-150375, Papendrecht. Geen vervoer.

BENELUX COMPUTER '95

KIJKEN, SPELEN EN KOPEN VOOR HET HELE GEZIN EN ZAKELIJK GEBRUIKER.

- PC • AMIGA • ATARI • APPLE
- SEGA • NINTENDO
- SONY • MIDI
- DEMONSTRATIE INTERNET
- DATACOMMUNICATIE
- ANIMATIES
- WEDSTRIJDEN
- HOT ITEMS...





Openingstijden: Vrijdag 13.00 - 22.00 uur • Zaterdag en Zondag 10.00 - 17.00 uur

22, 23 EN 24 SEPTEMBER
BEURSGEBOUW EINDHOVEN

* Internationale Standhouders uit Nederland, België, Luxemburg, Duitsland en Engeland *



PHILIPS

CD-i



KIJKEN & KOPEN

SEGA

PC DISCOUNT
Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

26	Augustus	Rodahal- Kerkrade
27	Augustus	De Vechtse Banen- Utrecht
2 en 3	September	Zeelandhallen- Goes
9	September	Prins Bernardhoeve- Zuidlaren
10	September	De Vang- Zaandam
16	September	AHOY- Rotterdam
30	September	Sporthal Matenpark- Apeldoorn
1	Oktober	Twentehallen- Enschede

OPEN: 10.00 uur - 16.00 uur

Reduktiebon: Voordeel Hfl 5,- !!!

Inleveren aan de kassa

PC-DISCOUNT • BENELUX COMPUTER '95

Naam + Voorletters: ....

Adres: .... Nr: ....

Postcode/Plaats: ....

Elke dag maakt U kans op vele prijzen!

Hoofdprijs GRATIS PC-486 twv Hfl 2500,-

GAMES • HOME ENTERTAINMENT

Aangeboden door: Power Unlimited!

Games • MultiMedia • CD-I • MIDI • CD-Rom • Muziek • Videofilmen • Hardware & Software en nog veel, veel meer!!!

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND

(info: 070-3588929)

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Bas le Clercq, Andreas Urhahn

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt,
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP.

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Harry de Waard.

Uitgever
Gregory Mijatovich

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer). België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht



Aangesloten bij Notu

ER IN GESTONKEN!

Nou die gasten van de redactie hebben me een mooi kunstje geflikt. Zoals jullie weten, hebben we sinds een tijdje geen vaste schrijver meer voor 'het stukkie achterin' maar neemt elke maand iemand van de redactie dat voor z'n rekening en dat werkte goed. Oké, de ene keer was het beter dan de andere keer maar over het algemeen was iedereen tevreden. Het hele team was aan de beurt geweest en we zouden beginnen aan de tweede ronde. Niks aan de hand dus.

Maar wat gebeurt er tijdens de laatste redactievergadering? Normaal gesproken is dat altijd hèt moment om de eindredacteur (ik dus) eens lekker af te zeiken over foutjes die ik heb laten staan of bijschriften die ik nooit had mogen veranderen enzovoort. Beginnen ze ineens allemaal complimenten te maken over mijn stukkie in de laatste PU over 'het wel en wee in tramlijn 2'. "Tjonge Ed, wat was dat een goede column, jongen. Verreweg de beste van ons allemaal. We willen eigenlijk voorstellen om jou voor vast de column te laten schrijven, want zo goed kunnen wij dat niet hoor."

Jullie begrijpen dat ik van ontroering bijna in snikken uitbarste en voor ik het wist, had ik toegestemd om in het vervolg de column voor m'n rekening te nemen.

Nu blijkt achteraf dat die baklappen van het testteam helemaal geen zin meer hadden om deze pagina te vullen en ze hadden afgesproken mij zo de hemel in te prijzen dat ik ontroerd en vereerd die opdracht van hen zou overnemen.

Shit! Driewerf shit! Ik ben er met open ogen ingetuind. Moet ik dus elke maand iets gaan verzinnen dat jullie leuk genoeg vinden om te lezen. De volgende keer dat ik tijdens de redactievergadering een complimentje krijg, geloof ik er in iedergeval geen barst meer van.

En over shit gesproken... Mijn excuses dat deze column eigenlijk nergens over gaat. De laatste dag dat ik dit stukje kon inleveren, heb ik vrijwel geheel op de plee doorgebracht. Tijdens de barbecue had ik een hamburger gegeten die achteraf nog half rauw was. En omdat ik geen stopcontact in mijn WC heb, kon ik mijn computer daar niet gebruiken. Zodoende heb ik deze column heel vlug tussen twee 'lozingen' moeten fabriceren. Dat ik dit stukkie even snel gepoept hebt, kun je dan ook letterlijk nemen deze keer.

En o ja, één ding wil ik nog even kwijt, het is volstrekt belachelijk dat... barst, deze zin kan ik niet meer afmaken, ik moet rennen, ik hou het niet meer...............

ED

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 20 SEPTEMBER 1995



SNEL, DYNAMISCH
EN ZÉÉR
HUMORISTISCH;
DAT IS
STREET RACER.
SUPER FUN
GEGARANDEERD!













NU OOK OP MEGA DRIVE...





